

Max Payne 2: 7th Serpent
Super-Mod exklusiv auf DVD!

4 191278 204996 06

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80



© 2006 Deep Silver. All rights reserved. Deep Silver and its logo are registered trademarks of Deep Silver. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by Stormregion. Published in Germany/Austria/Switzerland by Deep Silver and Storm Region.


RFB
www.rushforberlin.de
Die deutsche Armee sammelt sich in der Reichshauptstadt.
Berlin 23 km
Spiel auf Zeit!
Die „Zeit" wird erstmals als Ressource eingeführt. Auf der globalen Karte beeinflusst das Vorankommen den dynamischen Frontverlauf. In den Missionen benötigt man sie für die Produktion. Das heißt aber nicht, dass der Spieler genötigt wäre, jede Mission zu „rushen". Überlegen Sie sich beispielsweise also, welche Einheiten Sie herstellen möchten, denn je schlagkräftiger, desto länger dauert die Produktion. Schalten Sie Feinde aus, oder erfüllen Sie geheime Aufträge, bekommen Sie einen Bonus auf das Zeitkonto. Besonders spannend gestalten sich dadurch die neuen Mehrspieler-Modi R.I.S.K. und R.U.S.H. Darin erledigen die Spieler geheime Aufgaben. Wer zuerst alle Missionen erfüllt hat, gewinnt. Oder Sie ergattern in einem bestimmten Zeitrahmen Punkte, indem Sie Flaggenpunkte einnehmen.
© 2006 Deep Silver. All rights reserved. Deep Silver and its logo are registered trademarks of Deep Silver. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by Stormregion. Published in Germany/Austria/Switzerland by Deep Silver and Storm Region.
www.rushforberlin.de
Nutzen Sie die komplette Kriegsmaschinerie!
Über 100 detailgetreue Einheiten befehligen Sie in den Schlachten auf dem Weg nach Berlin. Darunter detailgetreu nachgebildete Panzer wie den Tiger II, den Sturmtiger, den amerikanischen Sherman Firely oder den russischen SU-122. Da Sie jedoch auf Seiten der Deutschen eine eine fiktive, aber glaubhafte Realität erleben, setzen Sie auch Wunderwaffen ein, die es ursprünglich nur als Prototyp oder Blaupause gab. Beispielsweise den ferngesteuerten Goliath-Panzer, den gigantischen Panzerkampfwagen VII "Maus", den Messerschmitt Me 262 Düsenjäger oder die Selbstfahrlafette T28. Dadurch haben Sie endlich die Gelegenheit, diese interessanten Vehikel einmal in Aktion zu sehen.
Die Kernarmee nehmen Sie mit
RFB
GERMAN Maus
GERMAN Sturmtiger
SOVIET SU-122
AMERICAN Sherman Firefly
Kämpfen Sie mit über 100 originalgetreu nachgebildeten Einheiten und Prototypen!
AMERICAN Sherman Skink
GERMAN PZIV
© 2006 Deep Silver. All rights reserved. Deep Silver and its logo are registered trademarks of Deep Silver. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by Stormregion. Published in Germany/Austria/Switzerland by Deep Silver and Storm Region.

RFB

www.rushforberlin.de

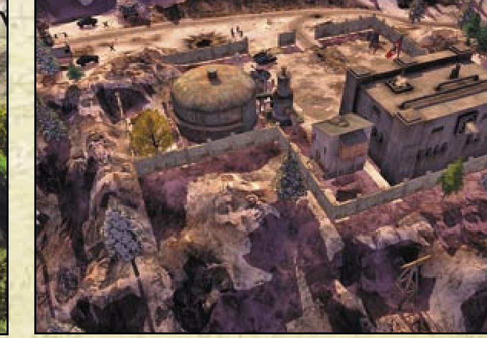
Originalschauplätze wie Notre Dame wurden detailgetreu nachgebildet.



Erleben Sie eine kinoreife Bild- und Soundqualtität!



Deutsche Einheiten stellen sich den Amerikanern entgegen.





Ein wahres Grafikfeuerwerk!

Dank der brandneuen Gepard-Grafikengine und der Shader 3.0-Unterstützung erwartet Sie eine nahezu fotorealistische Optik. Die Cutscenes werden von Profis aus der Filmbranche geschaffen. Für den richtigen Ton sorgen original Opernsänger! Das detaillierte Schadensmodell sorgt für taktischen Tiefgang. Zerstörbare Gebäude, Eigenschatten, detaillierte Wasserreflexionen und 3D-Modelle mit enorm hoher Polygonzahl schaffen eine Atmosphäre, wie Sie sie bisher nur aus den besten Anti-Kriegs-Filmen kennen. Diese Stimmung wird auch durch die Verwendung von bombastischem 3D-Sound unterstützt.

www.rushforberlin.de

RFB



Spielen Sie den Helden!

Nutzen Sie die Spezialfähigkeiten der Offiziere und Standard-Einheiten, um den Verlauf der Schlachten dramatisch zu verändern. Alle Einheiten gewinnen an Erfahrung. Die Offiziere erreichen neue Level und bekommen neue Skills. Kombiniert man die Offiziere, ergänzen sich deren Fähigkeiten. So senkt Propaganda beispielsweise die Moral der feindlichen Soldaten. Jede Nation verfügt über eigene Vorteile, z.B. produzieren die Russen ihre Einheiten schneller. So erleben Sie die Missionen immer neu und gehen anders vor, um den Sieg zu erringen.



Schicken Sie Helden mit schlagkräftigen Spezialfähigkeiten in den Kampf!



Ab 26.5. im Handel!
Auch als limitierte Collector's Version erhältlich!



UNITED WE STAND Johannes S. Gözalan (Computec), Susanne Anger (Sprecherin von GEMEINSAM FÜR AFRIKA) und Jochen Zeitz (PUMA; v. l.) besiegelten in Fürth die Kooperation GEMEINSAM FÜR AFRIKA.

„Eine ganze Schule für 100 SMS“

Mit der Teilnahme an der Aktion GEMEINSAM FÜR AFRIKA engagiert sich Computec Media, führender Verlag für Spielefachzeitschriften, für humanitäre Projekte.

Gemeinsame Sache statt Einzelkämpfertum: Die Kampagne GEMEINSAM FÜR AFRIKA vereint 30 deutsche Hilfsorganisationen, die 5.000 Projekte in Afrika betreiben. Zur Fußball-Weltmeisterschaft beteiligt sich Computec Media zusammen mit dem Sport-Lifestyle-Unternehmen PUMA an der Spendenaktion GEMEINSAM FÜR AFRIKA. Für nur 2 Euro 99 können auch Sie per SMS Hilfsprojekte unterstützen. Susanne Anger, Sprecherin von GEMEINSAM FÜR AFRIKA, PUMA-Vorstandschef Jochen Zeitz und Computec-Vorstandsvorsitzender Johannes S. Gözalan trafen sich in Fürth, besiegelten die Kooperation und erläuterten, wie viel selbst durch scheinbar minimale Beträge auf dem afrikanischen Kontinent zu bewegen ist.

PC Games: PUMA und Computec stehen für Spaß am gemeinsamen Spiel. Warum ist es wichtig, dass junge, freizeitorientierte Unternehmen zur Hilfe aufrufen?

ZEITZ: „Man darf nicht vergessen, dass die Spenden ja selbst in Afrika an junge Leute gehen, insofern spricht man hier eine Sprache. Ich glaube aber auch, dass die soziale Verantwortung bei jungen Leuten viel stärker ausgeprägt ist, als es vor Jahrzehnten der Fall war. Das Bewusstsein kommt daher, dass Informationen heute immer auf Knopfdruck verfügbar sind und viel stärker deutlich wird, was für Probleme in den einzelnen Regionen der Welt, insbesondere Afrika, herrschen.“

GÖZALAN: „Unsere Leser machen ja viel mehr als zu spielen. Das geht schon bei Hilfsgruppen in der Schule los und von daher sind diese Leute schon einmal grundsätzlich bereit, zu helfen. Zweitens macht Spielen Spaß. Spielen ist etwas sehr Persönliches, aber auch etwas sehr Kommunikatives und es findet immer mehr mit anderen Leuten statt, die man noch gar nicht kennt und die durchaus auch weit entfernt leben. Insofern ist die Welt viel kleiner geworden als es vorhergehende Generationen erlebt haben. Daher sind die Spieler viel mehr sensibilisiert für die Unterschiede in der Welt. Insofern glaube ich, dass wir genau das Richtige tun, wenn wir uns als Teil dieser globalen Kultur sehen.“

PC Games: Nun sind 2 Euro 99 nicht gerade viel Geld. Was kann man in Afrika damit überhaupt bewegen?

ANGER: „Mit einer einzigen SMS kann man beispielsweise ein Kind gegen alle wichtigen Kinderkrankheiten impfen. Wir können auch mit dem Geld einer einzigen SMS die Berufsausbildung eines Jugendlichen für vier Tage bezahlen. Mit einer SMS kann man drei Kinder gegen Malaria behandeln. Mit drei SMS kann ein Kind ein Jahr lang in die Schule gehen. Das sind Dimensionen, die man sich hier gar nicht richtig vorstellen kann. Und wenn sich die Spieler zusammentun und 100 SMS schicken, dann kann man damit eine ganze Dorfschule bauen.“

PC Games: Warum engagieren Sie sich gerade für Afrika?

GÖZALAN: „Es ist für uns als Unternehmen enorm wichtig, dass wir die Verantwortung dafür übernehmen können, wohin die Gelder gehen und dass die Mittel bei den Bedürftigen ankommen. Ich weiß, dass bei GEMEINSAM FÜR AFRIKA das Geld zum allergrößten Teil die Menschen erreicht. Wenn man sich überlegt, dass von einer SMS für 2 Euro 99 volle 2 Euro 82 die Menschen erreichen, dann ist das eine unschlagbare Quote. In Afrika kann Hilfe sehr organisiert und direkt ablaufen und man kann mit relativ geringen Mitteln sehr viel bewegen. Die Frage ist nicht, dort zu spenden und woanders nicht, aber man muss sich natürlich bei all der Not weltweit entscheiden, welche Projekte man unterstützt. Afrika hat nun keine Sonderrolle, aber wir glauben, dass dieses Projekt es wert ist.“

> Spenden? So geht's!
> **GEMEINSAM FÜR AFRIKA: Helfen und gewinnen!**
> Jetzt das Stichwort **United** per SMS an **81190*** senden und ein Fußball-Wochenende mit Samuel Eto'o in Barcelona gewinnen!
> *2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

PC Games: Wie kann gerade bei den Regierungsverhältnissen in Afrika sichergestellt werden, dass das Geld nicht irgendwo vor Ort versickert?

ANGER: „Es gibt immer wieder die Sorge von Spendern, dass sich korrupte Politiker, Warlords oder andere Leute das Geld in die Tasche stecken. Als Hilfsorganisation überweisen wir daher prinzipiell kein Geld an irgendjemanden. Vielmehr arbeiten die Hilfsorganisationen mit Partnern vor Ort, die selbst die Projekte betreiben. Das können Kirchengemeinden sein oder andere von der Regierung unabhängige Organisationen. Es wird also nicht einfach Geld transferiert, sondern es werden beispielsweise Medikamente eingekauft; die bezahlen wir dann auch. Wir hoffen also nicht, dass mit dem Geld Medikamente eingekauft werden, sondern wir überwachen das selbst und verteilen sie dann. Wir können also garantieren, dass die Gelder nicht versickern. Es ist aber auch wichtig, dass wir dort nicht als Weißnasen einfliegen und sagen, wie alles besser geht und wie sie das im Sinne eines Post-Kolonialismus zu tun haben, sondern wir wollen in einer partnerschaftlichen Zusammenarbeit etwas gemeinsam aufbauen, uns dann als Weiße aber auch so schnell wie möglich wieder aus den Projekten entfernen. Wir wollen uns dort ja nicht selbst dauerhaft Arbeitsplätze schaffen, sondern etwas so aufbauen, dass es allein vor Ort durchgefüht werden kann.“

Interview: Christoph Holowaty



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Editorial

„Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“
(nach Friedrich Schiller, 1795)

MfG aus BWL

Donnerstag | 23. März 2006

„Also lautet ein Beschluss, dass der Mensch was lernen muss“, reimte Wilhelm Busch. Das ist in vielen Regionen der Welt leichter gesagt als getan, gerade in jenen afrikanischen Ländern, die ab 9. Juni bei uns „zu Gast bei Freunden“ sind. Gemeinsam mit dem Herzogenauracher Sportartikelriesen Puma engagiert sich PC Games deshalb zusammen mit anderen COMPUTEC-Magazinen (PC Games Hardware, SFT - Spiele Filme Technik usw.) für die Aktion „Gemeinsam für Afrika“, dessen Schirmherrschaft Bundespräsident Horst Köhler übernommen hat. Mehr zu diesem Projekt lesen Sie im Interview auf der gegenüberliegenden Seite. Dort steht auch, wie jeder Leser ganz einfach per SMS dazu beitragen kann, den Bau von Schulen und Krankenhäusern voranzutreiben.

Freitag | 24. März 2006

Mit der Einführung der Motivationskurve war klar, dass wir auch ältere Spiele erneut auf den Prüfstand stellen müssen. Das haben wir diesmal getan: Im Einkaufsführer ab Seite 144 finden Sie unsere 100 Referenztitel inklusive aktualisierter Wertungen – eine wertvolle Hilfe vor allem beim Kauf von Budgetspielen.

Samstag | 25. März 2006

„Um 19 Uhr muss ich auf jeden Fall wieder zu Hause sein – BWL ...“ Was nach dem Seufzer einer geplagten Studentin klingt, ist in Wirklichkeit die Vorfreude einer typischen **World of Warcraft**-Spielerin auf die Instanz **B**lackwing **L**air (der „Pechschwingenhort“). Diese und elf weitere Leserinnen haben wir heute in der Redaktion zu Gast – der Report ab Seite 34 geht der Frage nach, was gerade Frauen so sehr an diesem Spiel reizt.

Montag | 10. April 2006

Ende 2005 haben wir gemeinsam mit SFT, Activision, Lionhead und WIDESCREEN zum großen **The Movies**-Wettbewerb aufgerufen. Mehr als 100 Freizeit-Regisseure haben mitgemacht. Nach wochenlanger Auswahl, an der auch die German Filmschool mitwirkte, stehen jetzt die besten Beiträge fest (auch als Video auf DVD). Der Sieger Thomas Bernecker fliegt nach Hollywood, der Zweitplatzierte Ali Bakshandeh besucht eine Filmpremiere in Deutschland – inklusive rotem Teppich. Diese und alle weiteren Gewinner werden selbstverständlich schriftlich benachrichtigt. Herzlichen Glückwunsch!

Dienstag | 11. April 2006

Für Redakteure gibt es nichts Größeres, als ihren Lesern exklusive Informationen und Bilder präsentieren zu können. In diesem Monat sind PC-Games-Leser gleich mehrfach ganz weit vorn dabei: Wir haben exklusiv die neueste Version des Edel-Shooters **Crysis** begutachtet (Seite 40), enthüllen den **Gothic** 3-Rivalen **Das Schwarze Auge 4: Drakensang** (Seite 56) und präsentieren erste Bilder aus **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** (Seite 48). Ganz nah dran am Entwicklungsstudio sind Sie auch mit dem großen Countdown zu **Anno 1701**, der ab dieser Ausgabe bis zur Veröffentlichung des Strategiespiels intime Einblicke in das Spiel ermöglicht – ab sofort immer auf Seite 17. Last but not least: die Demo zu **Heroes of Might and Magic 5** – zum ersten Mal auf Heft-CD/-DVD. Einen Demo-Guide finden Sie auf Seite 64.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht

Ihr PC-Games-Team

Maßgeschneiderte Angebote für Oblivion-Fans

The Elder Scrolls 4: Oblivion – so lang der Name, so umfangreich das Spiel, so riesig die Spielwelt. Für alle Fans des bislang besten Rollenspiels 2006 gibt es in diesem Monat gleich zwei tolle Angebote aus der PC-Games-Familie: Da ist zum einen „PC Games Extended“, eine stark erweiterte PC Games 06/06 mit 32 Extra-Seiten – 100 % Oblivion! Inklusive ausführlicher Quest-Beschreibungen und detaillierter Stadt- und Landkarten; besonderes Schmankerl: eine Leseprobe aus dem offiziellen Lösungsbuch. Zum Aufpreis von nur einem Euro liegt dem Heft außerdem ein riesiges DIN-A1-Wendeposter mit jeder Menge Kartenmaterial bei. Zum anderen liefern die Kollegen unseres Schwestermagazins PC Games Hardware in ihrer am 3. Mai erscheinenden Ausgabe 06/06 ein achtseitiges Tuning-Special mit. Aus dem Inhalt: die 20 besten Tuning-Tipps für die Oblivion-Ini, Bugfixes und Troubleshooting und Tipps für die maximale Bildqualität (HDR und Kantenglättung). Sonderservice auf DVD: der exklusive PCGH-**Oblivion**-Tuner mit über 30 undokumentierten Tuning-Funktionen, bequem per Mausklick.





OBLIVION TOTAL
Jede Menge fundierter Lesestoff für die Fans des Mega-Rollenspiels!

Inhalt 06/2006



Crysis

S. 40 PC Games fürchtete weder tropische Temperaturen noch eine neue Eiszeit und schlug sich für Sie exklusiv durch einen Level des Edel-Shooters **Crysis**. Was wir erlebt haben und warum **Crysis** so klasse wird wie es aussieht, lesen Sie ab Seite 40.

S. 48

COMMAND & CONQUER 3

Kane lebt! PC Games stellte sich dem kahlköpfigen Oberschurken auf den hart umkämpften Tiberium-Feldern und enthüllt exklusiv erste Details zum neuesten Ableger der berühmten Echtzeit-Strategieserie.



S. 56

DAS SCHWARZE AUGE 4

Rollenspieler aufgepasst! **Das Schwarze Auge 4: Drakensang** lässt die pixelige Vergangenheit hinter sich und holt zum Großangriff auf **Oblivion** und **Gothic 3** aus.



S. 34

WORLD OF WOMEN

Frauenpower in Azeroth: PC Games lud zwölf **World of Warcraft**-Spielerinnen in die Redaktion ein und diskutierte über die Faszination des Online-Rollenspiels.

S. 166

PREIS-LEISTUNGS-SPECIAL

Schnäppchenjäger blättern schnell auf Seite 166. Denn dort verraten wir, welche Hardware-Produkte am meisten fürs Geld bieten.



S. 132

FIFA FUSSBALL-WM 2006

Pflichtkauf oder Mogelpackung? Wir führten Klinsis Truppe zum Titel und verraten, ob sich EA Sports WM-Edition tatsächlich lohnt oder ob Sie besser weiter mit **FIFA 06** kicken.

AKTUELL

Sneak Peek: Rush for Berlin 26

Fünf PC-Games-Leser stürmten nach Budapest, um einen Tag lang den inoffiziellen **Codename: Panzers**-Nachfolger auf Herz und Nieren zu testen. Ob sich der Trip gelohnt hat und mit welchen Taktiken die Hobby-Generäle zu Werke gegangen sind, lesen Sie in unserem großen Sneak-Peek-Bericht ab Seite 26.

MOST WANTED

TEST

NEUHEITEN

War on Terror 108

Oberflächlicher Grafikblender oder Strategie-Epos? Unser Mega-Test deckt auf sechs Seiten die Stärken und Schwächen von **War on Terror** auf.

BUDGET-SPIELE

PRAXIS

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

NEWS

TEST

SERVICE

SPIELE IN DIESEM HEFT





Aus den Ressorts

Vier Wochen, vier Ressorts: Auf dieser Doppelseite werfen Sie einen ungeschönten Blick hinter die Kulissen von PC Games – lesen Sie über große und kleine Glücksmomente und die ganz normale Hektik des Redaktionsalltags.

Action



HITMAN: BLOODMONEY

Die totale Verzweiflung



Kurz vor Redaktionsschluss: Die Vorschauversion von **Hitman: Bloodmoney** trudelt bei uns ein, wir entscheiden uns: Dazu schreiben wir noch was! Artikel müssen gekürzt, Seiten verschoben werden, Ansgar und Benjamin spielen derweil auf zwei Rechnern um die Wette. Der einzige Leidtragende der Aktion: Unser Textchef Willi (Bild), der deswegen fast das Pokalspiel FC St. Pauli gegen Bayern verpasst hätte. Danke, Willi!

RED ORCHESTRA: OSTFRONT 41-45

Angesteckt

Realismus, Atmosphäre und Teamspiel – das sind die Lockmittel, um Dirk Gooding, Oliver Haake, Trainee Jonas Cichowlas und PC-Games-Cheflayouter Marco Leibetseder an den Rechner zu fesseln. Seit die erste Steam-Version von **Red Orchestra** den Weg auf einen Test-PC gefunden hat, werden in der Redaktion regelmäßig virtuelle Schlachten in den Weiten Russlands ausgefochten. **Battlefield 2** – der bisherige Suchterreger Nummer 1 – hat Sendepause. Pack den Tiger in den Tank: Test auf Seite 105!

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

Der Geheimtipp im Mai!

Mitte April brachte uns Ubisoft-Sprecher Karsten Lehmann eine echte Granate vorbei: **Ghost Recon: Advanced Warfighter** für den PC hat mit der vor zwei Monaten veröffentlichten Xbox-Version bis auf Story und ein paar Videofilmchen nix gemein. Spielte sich aber (gerade deswegen?) umwerfend gut. Grafik top, KI spitze, viel Realismus, Test in der nächsten Ausgabe!



Abenteuer



ONLINE-ROLLENSPIELE

Ein paar Welten zu viel

Auch wenn die sechs Millionen **World of Warcraft**-Spieler da draußen es vielleicht nicht glauben: Es gibt noch andere Online-Rollenspiele. Manch einer fragt sogar unschuldig: zu viele? Wir haben allein in diesem Monat aberwitzig viele Stunden in **Dungeons & Dragons Online: Stormreach** (Foto; Test auf Seite 130), **RF Online** (Test auf Seite 140), **Everquest 2: Kingdom of Sky** (Test auf Seite 141) und natürlich auch in **Guild Wars Factions** (Vorschau auf Seite 74) zugebracht. Unabhängig von privaten Ausflügen nach Azeroth, Tyria und Norrath. Und ein Ende ist noch lange nicht in Sicht: Arena Net veröffentlicht noch in diesem Jahr ein weiteres **Guild Wars**-Spiel, **World of Warcraft** wird ebenfalls 2006 um ein Add-on reicher, zudem stehen noch **Warhammer Online**, **Der Herr der Ringe Online** (Vorschau auf Seite 92), **Vanguard: Saga of Heroes** und ein gefühltes Dutzend weiterer Titel an.



WORLD OF WARCRAFT

WoW = World of Women



In diesem Monat stand uns besonders angenehmer Besuch ins Haus: Unserem Aufruf zu einer **World of Warcraft**-Gesprächsrunde ausschließlich für Frauen folgten zahllose Zuschriften und Bewerbungen, weshalb wir am 25. März gleich zwölf der Damen bei uns begrüßen durften. Besonders schön war wieder einmal die Erkenntnis, dass Computerspiele schon lange keine Männerbastion mehr sind – lesen Sie mehr dazu ab Seite 34!

Strategie



RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

Wiederauferstanden





Fast hätten wir nicht mehr daran geglaubt, aber **Rise & Fall: Civilizations at War** erscheint nun doch noch wie geplant in diesem Frühsommer und wurde uns anhand einer Preview-Version vorgeführt. Passend zur Jahreszeit schlüpfen Sie dann in die Haut Sandalen tragender Historiengrößen wie Alexander dem Großen oder Kleopatra, um in riesigen Massenschlachen um den Sieg zu fechten. Mehr dazu finden Sie in unserem großen Vorschaubericht ab Seite 70.

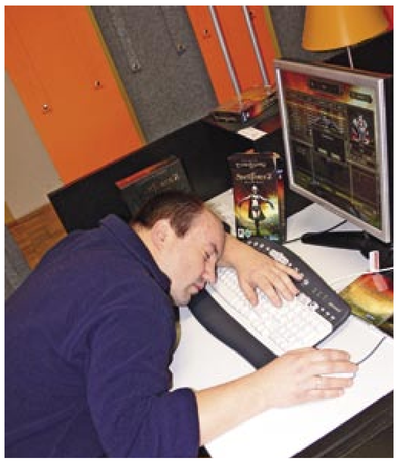
STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Gewinnspiel

Wir wollten in der vergangenen Ausgabe von Ihnen wissen, welche Originalgeräusche für den Schuss eines imperialen Blasters und das Summen eines Lichtschwertes in den **Star Wars**-Filmen zugrunde liegen. Kurz und knapp: Es handelt sich dabei um den metallischen Schlag auf das Abspannkabel eines Funkturmes und um die Kombination von dem Störgeräusch einer Bildschirmröhre mit dem Surren eines Filmprojektors. Leser Johannes Radeck aus Birkenau wusste es am besten: Herzlichen Glückwunsch und viel Spaß mit der handsignierten Spielversion!

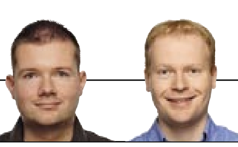
SPELLFORCE: SHADOW WARS

Unglücklicher Start



Betrüblicher Mehrspielerstart für viele **Spellforce 2**-Fans: Viele kleinere und größere Probleme beim Internet- und LAN-Spiel sorgten für Ärger. Jetzt, da Sie die aktuelle PC Games in den Händen halten, soll schon ein erster Patch für Abhilfe sorgen. Aus diesem Grund haben wir den Test samt Wertung auf die Ausgabe 07/06 verschoben.

Sport



AUTO ASSAULT

Crash-Test zum Osterfest



Community-Manager Jörg Koonen (links) und PR-Beauftragter Marc Rehder überreichten uns bereits einige Tage vor Ostern freudestrahlend die Pre-Order-Version von **Auto Assault**, dem ersten „AMMO" (Auto Massive Multiplayer Online-Game) der Spielegeschichte. In einer postapokalyptischen Welt liefern Sie sich in bis an den Zigarettenanzünder bewaffneten Fahrzeugen actionreiche Schlachten mit anderen Spielern. Obwohl unsere Version problemlos lief, entschlossen wir uns, den Test um eine Ausgabe zu verschieben. Der Grund: Da unser Redaktionsschluss mit dem offiziellen Verkaufsstart (13. April) kollidierte, war auf den Servern noch zu wenig los, um ein verbindliches Urteil zu fällen. Unser Ersteindruck ist in jedem Fall viel versprechend.

NEED FOR SPEED MOST WANTED: WILKINSON-CUP

Mit Vollgas ins Finale



Am 18. März kämpften in der alten Zinkfabrik in Oberhausen die Teilnehmer des „Need for Speed Most Wanted: Wilkinson-Cup" um den Einzug ins Finale, das auf der diesjährigen Games Convention im August in Leipzig ausgetragen wird. PC Games war live vor Ort und fieberte hautnah mit, als Toni Wenzel, Marco Dachl, Christopher Mück und Gabriel Aslan (oben, v. l.) als Erste über die Ziellinie brausten. Wer auch mitmachen will, meldet sich einfach unter www.wilkinson-cup.de an.



TRAUMHAFT Die Kulissen, erzeugt mit der neuen RD3D-Engine, gehören in ein Bilderbuch – so schön ist das neue Grafikgewand von **Anno 1701**.

Anno 1701

Jeden Monat öffnet Related Designs ein neues Türchen des größten deutschen Spieleprojekts. Im ersten Teil unseres Countdowns dreht sich alles um die Technik.

Der immer rasanter verlaufende Fortschritt im Bereich Grafikkarten-Hardware und die neuen DirectX-Versionen machen neue Ansätze beim Rendering unabdingbar. **Anno 1701** fährt deshalb ein schweres Geschütz namens RD3D-Engine auf, bei dessen Beschreibung man eher an die Programmierung eines aufwändigen 3D-Shooters als an ein gemütliches Aufbauspiel denkt.

Auf dem Renderpfad

Die Features Ihrer Grafikkarte und die im Spiel eingestellten Optionen bestimmen letztendlich, wie aufwändig die Grafik von **Anno 1701** gerendert werden kann. Der große Aufwand, den Related Designs bei der Rendertechnik in **Anno** betreibt, soll letztendlich dazu führen, dass alle Spieler ein optisch optimal an ihren jeweiligen PC angepasstes Spiel erleben. So gibt es für Spieler mit Shader-Modell 1.0/2.0-Karten vereinfachte Renderberechnungen: Objekte (etwa die Vegetation), die in Massen auftreten, werden bei Shader 3.0-Karten aufwändiger gerendert, als bei entsprechenden Shader 2.0- oder 1.0-Karten. Außerdem gibt es eine Vielzahl an Effekten, die jeweils in unterschiedlichen Qualitätsstufen vorliegen. Insgesamt verwendet **Anno 1701** sage und schreibe über 400 verschiedene Shader-Techniken. Related Designs geht dabei sogar so weit, eigene Shader-Effekte zu benutzen, die man sonst in keinem Spiel sieht (zum Beispiel den so genannten Schön-Shader).

Licht und Schatten

Um eine bessere Performance bei gleichzeitig geringerem Speicherbedarf zu erzielen, setzt **Anno 1701** primär auf die Vorteile der Hardware-Geometrie der Shader-Modell 3.0-Technik. Die im Spiel angewandten Effekte dagegen, wie zum Beispiel Soft Shadows (weiche Schattendarstellung), lassen sich alle auch problemlos mit Shader-Modell 2.0 darstellen.

Anstelle von echtem HDR beim Beleuchtungssystem setzt **Anno 1701** auf einen simulierten Glanzeffekt, der nachträglich über das Bild gelegt wird. Echtes HDR würde bei einem Spiel wie **Anno 1701** zu viel Leistung kosten. Für die Schattendarstellung entwickelte Related Designs ein sehr komplexes und sehr flexibles Schattenmodell. Objekte im Spiel wie beispielsweise Bäume werfen dabei sogar auf sich selber weiche, dynamische Schatten. Das Schattenmodell ist so leistungsfähig, dass selbst auf einzelne Blättchen im Gras am Boden ein Schatten geworfen werden kann. Bei der Berechnung sind sowohl CPU (Prozessorleistung) als auch GPU (Grafikkartenleistung) beteiligt. Die CPU wird benutzt, um das Grundgerüst der Objekte (Matrize) zu erstellen. Später, wenn ein Objekt mit Schatten gerendert wird, geschieht das alles auf der Basis der GPU.

Die Kernfrage

Die Nutzung von Zwei- und Mehrkernprozessoren stand bei der Entwicklung der Engine von Anfang an im Pflichtenheft der Programmierer. Somit profitieren auch Rechner mit Intels Hyperthreading-Technologie. Derzeit läuft **Anno 1701** in diesen vier Threads: Game-Engine, 3D-Engine, Loading, Sound. „Da noch nicht alle Performance-Optimierungen abgeschlossen sind, lassen sich noch keine definitiven Angaben bezüglich des finalen Leistungsgewinns machen. Im Moment gehen wir von circa 30 Prozent aus, der zurzeit auch wirklich erreicht wird", lautet die Aussage der Entwickler.

Muss ich aufrüsten?

Bei dieser ganzen Grafikpracht stellt sich für die Spieler natürlich die Gretchenfrage, welche Grafikkarte im Rechner stecken muss. Wenn Sie **Anno 1701** mit hohen Qualitätseinstellungen (wie beispielsweise mit 4x FSAA und 8:1 AF) sinnvoll spielen möchten, benötigen Sie eine Grafikkarte der neuesten Generation mit mindestens 256 MByte Speicher – das entspricht bei Ati der 1900er Serie und bei Nvidia der 7800 GT. Als Mindestanforderung nennen die Entwickler aktuell folgende Spezifikation: CPU mit 2,2 GHz, 512 MByte RAM Arbeitsspeicher, Grafikkarte mit mindestens 64 MByte und Shader 1.0-Unterstützung. Doch selbst ohne die aktuellste Hardware sollen Sie viel Freude an **Anno 1701** haben. Related Designs steckt reichlich Arbeit in die Skalierbarkeit des Spiels. Nur so ist gewährleistet, dass möglichst viele verschiedene PC-Konfigurationen abgedeckt sind. (sw)

Countdown Noch... Monate

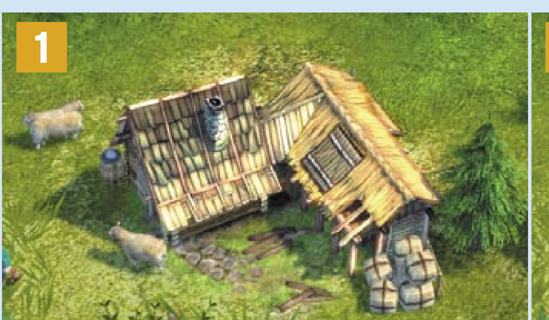
10 9 8 7 **6** 5 4 3 2 1 0

Shaderfest – Anno 1701 nutzt verschiedenste Effekte, um ein grafisches Erlebnis zu bieten.

Bei der Vielzahl an technischem Schnickschnack haben wir einmal zwei Beispiele unterschiedlicher Shader-Techniken für Sie herausgesucht.

1. Dirt-Shader
Verschmutzungen an Gebäuden lassen sich in verschiedenen Shader-Stufen darstellen, die von leichter bis starker Verschmutzung reichen.

2. Collapsing-Shader
Ein zusammenfallendes Gebäude wird auf Basis der GPU (Grafikkartenleistung) simuliert und mit einem entsprechenden Shader versehen.







WALDESLUST Dank Softshadowing erzeugt **Anno** besonders weiche Schatten, die sogar auf jedem Grashalm zu sehen sind.

SEENOT Vor lauter Staunen angesichts der tollen Wasserdarstellung vergisst man fast, die Seeleute im Wasser zu retten.



GLANZVOLL Eine Vielzahl an Shader-Effekten lässt Objekte in **Anno 1701** besonders hübsch aussehen. Insgesamt fährt das Spiel bis zu 400 verschiedene Shader-Effekte auf. Auch Besitzer älterer Grafikkarten sollen in den Genuss einer schönen Optik kommen.

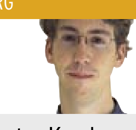
TRICKREICH Entwickler Related Designs nutzt so genannte Schön-Shader, um sämtliche Gebäude-Objekte wie die gezeigte Kathedrale besonders ansprechend in Szene zu setzen. Bei solchen Bildern wollen wir nur eins – endlich das fertige **Anno 1701** spielen.



Alle Spiele, alle Termine

Wissen, was künftig gespielt wird: In dieser Rubrik finden Sie alle wichtigen Spiele im Überblick, dazu brandheiße Facts und aktuelle Bilder frisch vom Entwickler. (Terminverschiebungen in Rot)

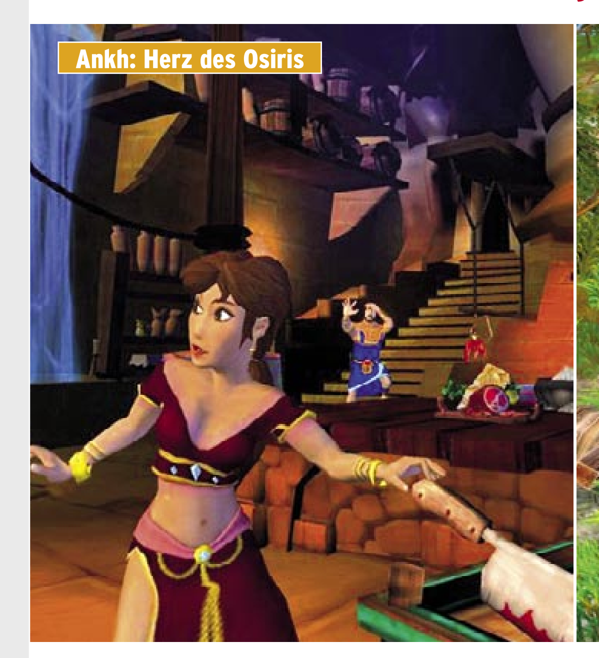
MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Extras, Karten, Quests – Kundenservice oder geldwerte Dienstleistung?

Autokäufer wissen: Alufelgen, Ledersitze, Breitreifen – was das Basismodell verschönert, kostet bares Geld. Von diesem Grundprinzip hat sich Entwickler Bethesda inspirieren lassen. Wer für Oblivion offizielle Zusatzrüstungen, Missionsstränge, Schauplätze herunterladen will, zahlt – im Schnitt zwei Euro. Spieler zeigten sich verstimmt, in Online-Foren tönten „Abzocke"-Rufe – zu Recht? Bedingt, meiner Meinung nach. Eine zusätzliche Pferderüstung rechtfertigt den Preis nicht, für eine vollwertige, einfallsreiche Quest wäre ich dagegen durchaus zu zahlen bereit. Für mich entscheidend: Bereichern die Extras das Spielerlebnis? Kostenlose, von Spielern erstellte Bonusgegenstände in guter Qualität finden sich wie Sand am Meer in Online-Archiven – hochwertige Fan-Quests sind dagegen seltener. Bethesda ist nicht der einzige Hersteller, der Häppchen-Add-ons als lukrative Chance begreift. Produktionskosten sinken verglichen mit umfangreicheren Erweiterungen, und der doch relativ kleine Preis zieht Spontankäufer an. Beispiel Battlefield: Zwei „Booster Packs" mit für zehn Euro gerade noch vertretbarem Umfang ersetzen ein weiteres Add-on.

Die Gewöhnung verschuldet, dass auch Bezahlpakete mit fairem Preis-Leistungs-Verhältnis Stürme der Entrüstung auf sich ziehen. Ein beträchtlicher Teil aller Studios füttert seine Fangemeinden mit Gratisinhalt: Zusatzkarten für Starcraft, eine Kampagne für Guild Wars, der kostenlos nachgereichte Deathmatch-Modus für Half-Life 2. Das ist zwar unbedingt zu loben und in vielen Fällen ein echter Mehrwert – doch keine Selbstverständlichkeit, nichts, was man als „guten Kundenservice" voraussetzen kann. Indes, der Trend zu kostenpflichtigem Zusatzinhalt birgt eine Gefahr: Findige Finanziers könnten den Umfang von Vollpreisspielen mit Hinblick auf spätere Bezahlerweiterungen auf ein Minimum reduzieren – ein Ego-Shooter mit vier Waffen wäre so wenig vertretbar wie ein Auto, dem in der Grundausstattung Sitzbezüge fehlen. Welche Mini-Add-ons bei einem schon in der Erstfassung brillanten Spiel wie Oblivion angebracht sind, bleibt hingegen dem persönlichen Empfinden überlassen. Bitte teilen Sie uns Ihre Meinung mit: leserbriefe@pcgames.de


Ankh: Herz des Osiris


Ancient Wars: Sparta

Black & White 2: Battle of Gods

Darkstar One

Desperate Housewives

A

- A Vampyr Story (noch nicht bekannt)
- Ab durch die Hecke (3. Quartal)
- Age of Conan (4. Quartal)
- Age of Empires 3: The Warchiefs (4. Quartal)

Nur Indianervölker würden ein deutlich vom ursprünglichen **Age of Empires 3** abgehobenes Spielgefühl ermöglichen, begründen die Ensemble Studios, weshalb drei Eingeborenenstämme als spielbare Zivilisationen im Add-on **The Warchiefs** hinzukommen, darunter die Irokesen. Weiterhin stehe die Familie Black im Mittelpunkt der Solospieler-Ereignisse, allerdings mit stärkerem Einbezug historischer Begebenheiten.

- Age of Pirates (03.06.06)
- Alan Wake (2006)
- Alone in the Dark 5 (2007)
- Ancient Wars: Sparta (Dezember)

Ein viel versprechendes Feature: Aus drei Grundtypen von Kriegern (leicht, mittel, schwer) basteln Sie Ihre Wunschcharmee und stellen Waffen und Ausrüstung individuell zusammen. So können Sie beispielsweise einen Bogenschützen erstellen, der zusätzlich mit einem Schwert bewaffnet ist, oder einen Krieger, der in jeder Hand eine Waffe mit sich führt. Besonders im Mehrspielermodus dürfte das für taktisch anspruchsvolle Schlachten sorgen, vorausgesetzt, den Entwicklern gelingt ein balanciertes Kräfteverhältnis.

- Ankh: Herz des Osiris (2006)

Eine Brücke, um die Wartezeit auf **Ankh 2** zu verkürzen, ist **Herz des Osiris**: Eine neue Geschichte mit frischen Charakteren führt durch 15 Umgebungen, die Hälfte davon eigens erstellt. Humor bleibt der zentrale Faktor: Zu den neuen Charakteren zählen Moses als Fußballprofi und ein brennender Busch, der sich für Gott hält. **Herz des Osiris** soll ohne das Hauptspiel funktionieren.

- Anno 1701 (4. Quartal) S. 16
- Archlord (3. Quartal)

B

- Bad Day L.A. (2. Quartal)
- Baphomets Fluch: Der Engel des Todes (Sommer)
- Battlefield 2: Armored Fury (Mai)
- Battlefield 2: Deluxe Edition (Juni)

55 Euro soll das Paket aus **Battlefield 2** und dem Add-on **Special Forces** kosten - allerdings ohne die beiden Booster Packs **Euro Force** und **Armored Fury**, die zusätzlich mit jeweils zehn Euro zu Buche schlagen.

- Battlefield 2142 (4. Quartal)
- Belief & Betrayal (4. Quartal)
- Bet on Soldier: Blood of Sahara (Mai) S. 81
- Beyond Good & Evil 2 (2007)
- Black & White 2: Battle of Gods (2006)

Eine Gottheit der Untoten, beschworen von überlebenden Azteken nach den Ereignissen im Hauptspiel, ist der Gegner im Add-on **Battle of Gods** zu **Black & White 2**. In zwei neuen Ländern schlagen Sie die anrückende Zombie-Armee zurück. Zur Verfügung stehen Ihnen eine neue Kreatur und vier zusätzliche Wunder.

- Boiling Point 2 (noch nicht bekannt)
- Brothers in Arms: Hell's Highway (4. Quartal) S. 87

C

- Caesar 4 (Herbst) S. 76
- Call of Duty 3 (Herbst)
- Call of Juarez (September)
- Chrome 2 (2007)
- City Life (28.04.06) S. 116
- Civ City: Rome (3. Quartal) S. 76
- Civilization 4: Warlords (3. Quartal)

Sechs Szenarien für Single- und Multiplayer-Spiel sowie zusätzliche Zivilisationen, Anführer, Einheiten, Rohstoffe und Weltwunder verheißt die Ankündigung des Add-ons **Warlords** als Ergänzung zu **Civilization 4**. **Warlords** sei eine „Hommage an einige der größten militärischen Führer der Weltgeschichte"; die Feldherren sollen als mächtige Einzeleinheiten unmittelbar ins Spielgeschehen eingreifen.

- Combat Elite: WW 2 Paratroopers (2. Quartal)
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars (2007) S. 48
- Company of Heroes (3. Quartal)
- Crysis (Herbst) S. 40

D

- Da Vinci Code (Mai)
- Dark & Light (2006)
- Dark Messiah of Might & Magic (September)
- Dark Sector (3. Quartal 07)
- Darkstar One (11.05.06)
- Darsana (2006)
- Das Eulemberg-Experiment (Mai)
- Das Schwarze Auge (2007) S. 56
- Der Weiße Hai (30.04.06)
- Desperados 2 (20.05.06)
- Desperate Housewives (September)

In der Umsetzung der gleichnamigen TV-Serie kommen Spieler dunklen Geheimnissen der Hauptfiguren auf die Spur. Die neu in der Wisteria Lane angesiedelte Spielprotagonistin erfährt in Dialogen Unerwartetes über einen Autounfall, an dem sie 20 Jahre zuvor beteiligt war. Wie in **Sims** soll man die Optik seiner Schützlinge konfigurieren und ihre Häuser möblieren können. Die Produzentin

PC GAMES 06/06

Was macht eigentlich ...

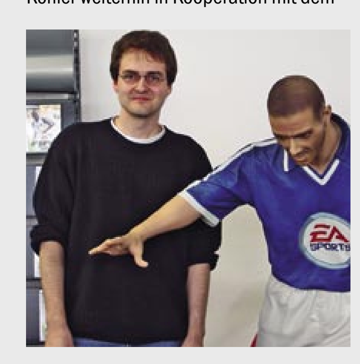
... Turtle Rock?
Nach der Auftragsarbeit **Counter-Strike Source** (für Valve) arbeitet das Studio von ehemaligen EA- und Westwood-Mitarbeitern an einem neuen Titel, der exklusiv über Steam erscheinen soll. Details sind noch nicht bekannt.

... THQ?
Die Unreal-Engine 3 dient als Grundlage für einige künftige Spiele interner THQ-Studios. Ziel seien „wirklich innovative Spielerlebnisse" auf dem PC und Konsolen der nächsten Generation.

... Obsidian?
In Kooperation mit Publisher Sega erschafft Obsidian (**Knights of the Old Republic 2**) ein „Rollenspiel der nächsten Generation"; vorgesehene Plattformen sind Xbox 360, Playstation 3 und PC. Außer der obligatorischen Ankündigung, der Titel sei „episch und visionär", schweigen sich die Entwickler über Einzelheiten aus.

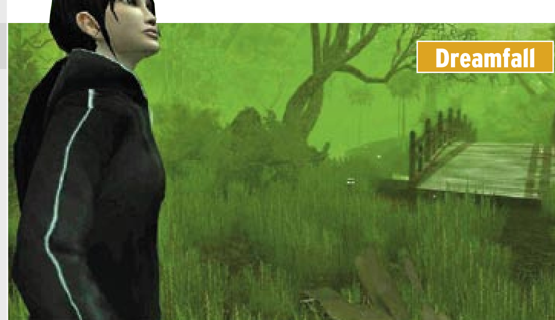
... Gothic Online?
Auf Nachfrage von PC Games dementierte Jowood das Gerücht um konkrete Pläne für einen **Gothic**-Ableger im Stile von **World of Warcraft**. Der Publisher erwägt jedoch die Aufteilung künftiger Folgen in Episoden sowie den Vertrieb über das Internet – allerdings, so betont Vorstandschef Albert Seidel, „ohne Kernwerte zu gefährden."

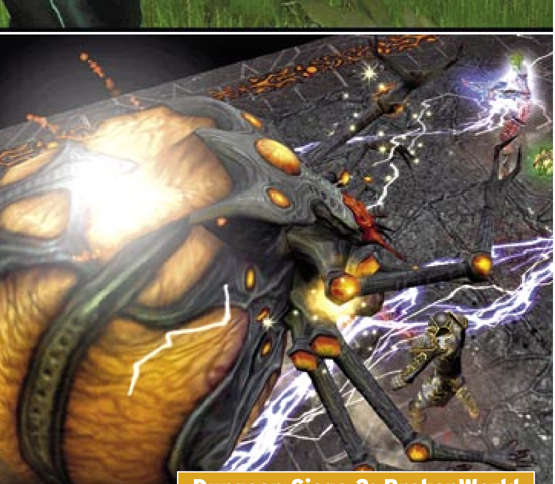
... Gerald Köhler?
Der Erfinder des **EA Fußball Manager** hat sich selbstständig gemacht – was die Serie jedoch nicht beendet. Mit seinem eigenen Studio Bright Future arbeitet Köhler weiterhin in Kooperation mit dem



Publisher an **Fußball Manager**-Folgen; das Team hat Zugriff auf alle **FIFA**-Lizenzen und -Engines. Vorteil: Die Entwicklung erfolgt nun ausschließlich in Köln, nicht im internationalen Verbund von EA Sports.

... Ensemble?
Die Schöpfer der **Age of Empires**-Serie konzentrieren sich auf ein reines Online-Spiel, bestätigte Produzent Patrick Hudson in einem Interview. Zuvor hatte Designer Greg Street bereits die Andeutung gemacht, dass eine Auszeit in der **Age**-Entwicklung bevorsteht.







Mary Schuyler verspricht „Tratsch, Betrug, Mord und Sex".
- **Devil May Cry 3 (27.04.06)**
- **Die Gilde 2 (3. Quartal)** S. 66
- **Die Römer (Sommer)** S. 76
- **Die Siedler 2: Die nächste Generation (Herbst)**
- **Die Sims 3 (noch nicht bekannt)**
- **Divine Divinity 2 (2006)**
- **Dragon Age (2007)**
- **Dreamfall (Mai)**
- **Driver 4 (3. Quartal)**
- **Duke Nukem Forever (2007)**
- **Dungeon Siege 2: Broken World (Herbst)**

E
- **El Matador (August)**
- **Elveon (2. Quartal 07)**
- **Enemy in Sight (2006)**
- **Enemy Territory: Quake Wars (September)**
- **EQ: Prophecy of Ro (2. Quartal)**

F
- **Faces of War (Sommer 06)**
- **Fallout 3 (noch nicht bekannt)**
- **F.E.A.R.-Nachfolger (noch nicht bekannt)**
- **Field Ops (November)**
- **FIFA 07 (Oktober)**
- **FIFA WM 2006 (30.04.06)**
- **Fluch der Karibik: Die Legende von Jack Sparrow (Juli)**

Kapität Jack Sparrow, dargestellt von Johnny Depp, ist die Spielfigur in einer neuen Spieleadaption des ersten **Fluch der Karibik**-Films, dessen Handlung man „auf humorvolle Weise" nacherleben soll. Publisher Ubisoft kündigt ein „rasantes Action-Adventure" an, „eine exotische Mischung aus Action und Abenteuer mit den bunten Charakteren und der Stimmung wie wir sie aus dem ersten Film kennen", so Alain Corre, Executive Director.
- **Fluch der Karibik Online (2007)**
- **Full Auto (2006)**

G
- **Geheimakte Tunguska (2. Quartal)**
- **Ghost Recon: Advanced Warfighter (Mai)**
- **Ghost Wars (Frühjahr)**
- **Girlzz: Life's a Party (2. Quartal)**
- **Gothic 3 (September)**
- **Grand Theft Auto 4 (2007)**
- **GTR 2 (Sommer)**
- **Guild Wars Factions (28.04.06)** S. 74

H
- **Half-Life 2: Episode 1 (01.06.06)**

Im Wechsel arbeiten mehrere Entwicklergruppen an den kommenden **Half-Life-2**-Episoden. Das mit Folge Eins betraute Team soll unmittelbar nach der Fertigstellung mit dem dritten Abschnitt beginnen, dem Abschluss einer Erweiterungstrilogie. Verantwortlich für die inhaltlich unabhängige vierte Episode soll dagegen ein externes, nicht namentlich bekanntes Studio sein.
- **Halo 2 (2007)**

Die PC-Version von **Halo 2** soll sämtliche technischen Neuerungen von Windows Vista ausschöpfen, kündigt Microsoft an. Die Steuerung werde auf Maus und Tastatur optimiert. Der Umsetzung soll ein Editor beiliegen.
- **Heart of Empire: Rome (2006)** S. 76
- **Heimspiel 2006 (26.05.06)**
- **Hellgate: London (2006)**

The Cabal nennt sich eine Organisation, deren Anhänger schwarze Magie studieren: Die so genannten Cabalists, eine spielbare Charakterklasse in **Hellgate: London**, können herbeigerufene Dämonen kontrollieren und sich selbst in höllische Gestalten mit Hörnern und Klauen verwandeln. Der Kampfschwerpunkt der Cabalists liege auf Zaubersprüchen.
- **Heroes of Annihilated Empires (September)**
- **Heroes of Might and Magic 5 (Mai)**

Die Vollversion soll diesmal eine andere Kopierschutzmethode als Starforce einsetzen, bestätigte Produzent Fabrice Cambounet. Das zuvor von Ubisoft sehr häufig eingesetzte Starforce steht in dem Ruf, Probleme mit bestimmten Laufwerken und legalen Programmen zu verursachen – gesicherte Erhebungen darüber gibt es bislang jedoch nicht.
- **Herr der Ringe Online (Ende 2006)** S. 92
- **Hitman: Blood Money (26.05.06)** S. 78
- **Huxley (3. Quartal)**

I
- **Infernal (4. Quartal)**

Zuvor war **Infernal** als **Diabolique** bekannt. Publisher Playlogic glaubt, dass der neue Titel die Endzeitstimmung des Spiels besser beschreibt.

J
- **Jack Keane (1. Quartal 07)**
- **Joint Task Force (2. Quartal)**
- **Just Cause (3. Quartal)** S. 82

K
- **King Kong 2 (noch nicht bekannt)**

L
- **Lego Star Wars 2 (3. Quartal)**
- **Liquidator (2. Quartal)**
- **Loki: Im Bannkreis der Götter (3. Quartal)**

M
- **Maelstrom (3. Quartal)**
- **Mafia 2 (noch nicht bekannt)**
- **Mage Knight Apocalypse (2. Quartal)**
- **Medal of Honor: Airborne (4. Quartal)**
- **Medieval 2: Total War (Herbst)**
- **Metronome (2006)**
- **Micro Machines v4 (Sommer)**
- **Microsoft Flight Simulator 10 (Dezember)**

N
- **NBA Live 07 (Oktober)**
- **Need for Speed 10 (Dezember)**
- **Need for Speed Most Wanted**

Schlechte Kunde für **Need for Speed**-Fans: Electronic Arts will keine weiteren Updates für **Most Wanted**, den jüngsten Teil der Serie, veröffentlichen. Als Gründe nannte ein Firmensprecher fehlende Zeit und Ressourcen. Man habe zwar durch Rückmeldungen von Spielern Erkenntnisse über mögliche Verbesserungen und Probleme gewonnen; die sollen jedoch erst im Nachfolger berücksichtigt werden.
- **Neverwinter Nights 2 (2. Quartal)** S. 90
- **NHL 07 (September)**

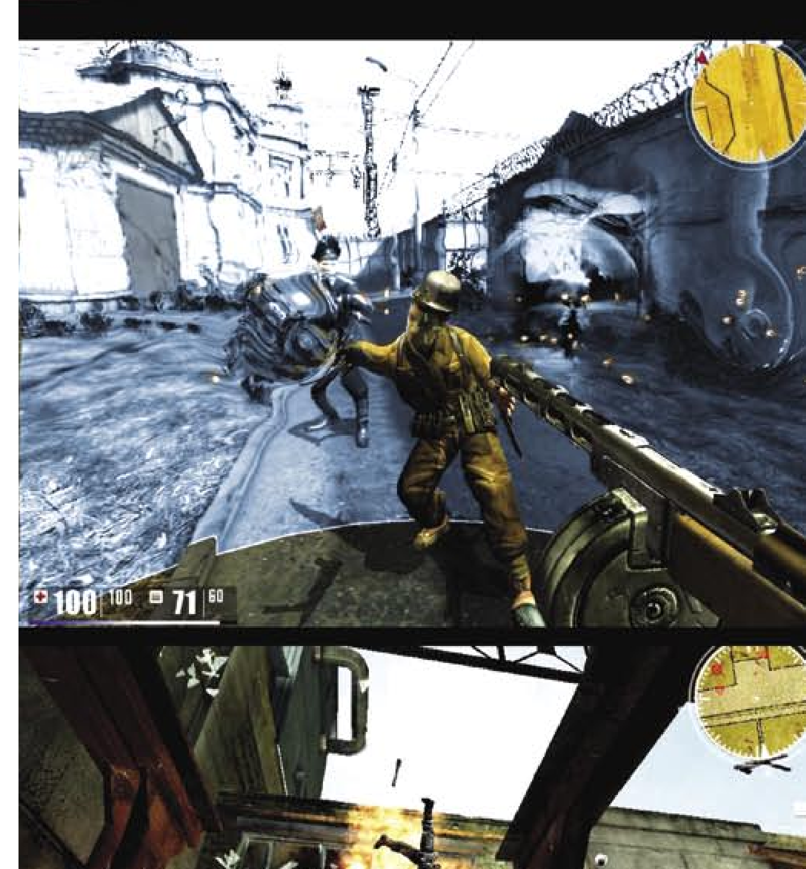
O
- **Operation Flashpoint 2 (2007)**
- **Overclocked (2006)**

P
- **Panzer Elite Action (28.04.06)** S. 98
- **Paraworld (August)**
- **Paradise (Mai)**
- **Prey (2. Quartal)**
- **Pro Evolution Soccer 6 (November)** S. 93
- **Projekt IM (noch nicht bekannt)**

R
- **Ragdoll Kung Fu (27.04.06)**
- **Ragnarok 2 (2006)**
- **Railroads (Herbst)**

Erst mit Dampflokomotiven, später mit Diesel- und elektrischen Zügen verbinden Spieler in **Railroads** Industrie- und Handelsstandorte. Entwickler Firaxis plant eine „große Zahl von Einzelspieler-Szenarien" sowie Spielmodi für Partien im lokalen Netzwerk oder über das Internet. Gar von der „nächsten Ausgabe von **Railroad Tycoon**" spricht Firaxis. Passend, denn das Studio von





DAS WERKZEUG DER RACHE

In Kürze erhältlich

Diese Spiele kommen in den nächsten Wochen auf den Markt.

APRIL

Do. 27.

Devil May Cry 3
Ubisoft | Action | 30,-

Ragdoll Kung Fu
Frogster | Action | 20,-

Resident Evil 4
Ubisoft | Action-Adventure | 30,-

FIFA WM 2006
Electronic Arts | Fußballspiel | 50,-

Fr. 28.

City Life
Deep Silver | Aufbau-Strategie | 45,-

Guild Wars Factions
Flashpoint | Online-Rollenspiel | 45,-

Panzer Elite Action
Deep Silver / Jowood | Action | 45,-

MAI

Fr. 05. **VW GTI Racing**
Deep Silver | Rennspiel | 35,-

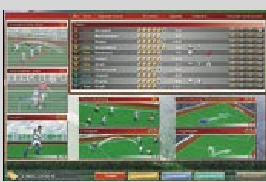
Di. 09. **Sin Episodes: Emergence**
Ritual (via Steam) | Ego-Shooter | 20,-

Do. 11. **Darkstar One**
Ascaron | Weltraum-Action | 50,-

Fr. 19. **X-Men: The Official Movie Game**
Activision | Action-Adventure | 40,-

Sa. 20. **Desperados 2**
Atari | Echtzeit-Taktik | 45,-

Fr. 26. **Heimspiel 2006**
TGC | Wirtschafts-Simulation | 35,-



Hitman: Blood Money
Eidos | Taktik-Shooter | 45,-

Rush for Berlin
Echtzeit-Strategie | Deep Silver | 50,-

AUSSERDEM IM MAI

Battlefield 2: Armored Fury
EA | Mehrspieler-Shooter | 10,-

Bet on Soldier: Blood of Sahara
Frogster | Ego-Shooter | 20,-

Da Vinci Code
2KGames | Action-Adventure | 45,-

Das Eulemberg-Experiment
Frogster | Adventure | 40,-

Dreamfall
Dtp | Adventure | 45,-

Ghost Recon: Advanced Warfighter
Ubisoft | Taktik-Shooter | 50,-

Heroes of Might and Magic 5
Ubisoft | Runden-Strategie | 50,-

Paradise
Dtp | Adventure | 40,-

Rise of Nations 2: Rise of Legends
Microsoft | Echtzeit-Strategie | 50,-

Space Rangers 2
Frogster | Strategie | 35,-

Star Wolves 2
Frogster | Echtzeit-Strategie | 30,-

The Secrets of Da Vinci
Flashpoint | Adventure | 35,-

Timeshift
Atari | Ego-Shooter | 45,-

Wildlife Park 2
Deep Silver | Aufbau-Strategie | 40,-

Test Drive Unlimited

The Witcher

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

The Movies: Stunts & Effekte

X-Men: The Official Movie Game

Railroad Tycoon-Erfinder Sid Meier und die Entwickler der dritten Folge, Pop Top Software, fusionierten im März unter dem Banner von Take 2.

▶ **Rainbow Six: Vegas (4. Quartal)** S. 86

Lockdown, die vierte Folge von **Rainbow Six**, enttäuschte aufgrund mangelnder Spieltiefe. Für Teil fünf gelobt Ubisoft Besserung: Taktische Planung sei der Schlüssel zum Erfolg – der Publisher lässt jedoch offen, ob damit tatsächlich eine Rückkehr des Planungsmodus gemeint ist. Die PC-Version von **Vegas** soll „trotz des gleichen Schauplatzes und der gleichen Story ein spezielles Design und Gameplay haben."

▶ **Red Orchestra (Sommer)** S. 105
▶ **Reprobates (4. Quartal)**
▶ **Resident Evil 4 (27.04.06)**
▶ **Return to Castle Wolfenstein 2 (2006)**
▶ **Rise & Fall: Civilizations at War (Juni)** S. 70
▶ **Rise of Nations 2: Rise of Legends (Mai)**
▶ **RTL Biathlon 2007 (Herbst)**
▶ **Runaway 2 (September)**

Mit der Feinabstimmung von Spieldetails und der Verschönerung einzelner Abschnitte begründet Publisher Dtp die erneute Verschiebung von **Runaway 2**. Im Mai sollen die Aufnahmen für die deutsche Sprachausgabe beginnen; die Beta-Phase ist für den Sommer vorgesehen.

▶ **Rush for Berlin (26.05.06)**

Eine Sammleredition von **Rush for Berlin** erscheint laut Publisher Deep Silver parallel zur Standardversion. In der extra großen Verpackung soll neben dem Spiel unter anderem eine **RfB**-Adlerstatue aus Metall enthalten sein. S. 26

S

▶ **Sabotage (Oktober 06)** S. 84
▶ **Sacred 2 (4. Quartal)** S. 91
▶ **Sam & Max 2 (2006)**
▶ **Scarface (4. Quartal)**
▶ **Schwarzenberg (2006)**
▶ **Sensible Soccer (Sommer)**
▶ **Sherlock Holmes: The Awaken (Oktober)**
▶ **Silverfall (4. Quartal)**
▶ **Simon the Sorcerer 4 (3. Quartal)**
▶ **Sin Episodes: Emergence (09.05.06)**
▶ **Snow (2006)**
▶ **Space Rangers 2 (Mai)**
▶ **Spellborn (2006)**
▶ **Splinter Cell 4: Double Agent (September)**
▶ **Spore (4. Quartal)**
▶ **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (1. Quartal 07)**
▶ **Star Trek Legacy (September)**
▶ **Star Trek Online (2007)**
▶ **Star Wolves 2 (Mai)**
▶ **Starfall (noch nicht bekannt)**
▶ **Stargate Worlds (noch nicht bekannt)**
▶ **Stranglehold (Dezember)**
▶ **Stronghold Legends (4. Quartal)**
▶ **Sudden Strike 3 (2006)**
▶ **Supreme Commander (2007)**
▶ **Sword of the Stars (2. Quartal)**

T

▶ **Tabula Rasa (Frühjahr 2006)**
▶ **Tale of Hero (3. Quartal)**
▶ **Team Fortress 2 (2007)**
▶ **Test Drive Unlimited (Herbst)**

Gerade auf dem hawaiischen Atoll Oahu gelandet, dem frei befahrbaren Schauplatz von **Test Drive Unlimited**, stapft die selbst erstellte Spielfigur zuerst zur Autovermietung, in der Ford Mustang, Audi A4 Cabrio und Mercedes SLK 55 AMG startbereit stehen. Es folgen Herausforderungsrennen, in denen Sie beispielsweise eine Strecke in vorgegebener Zeit absolvieren sollen. Das gewonnene Geld legen Sie in Häuser, Luxusflitzer und Rennmotorräder an. Als optimales Eingabegerät empfanden wir das Gamepad der Probe-Xbox-360 nicht – selbst mit aktivierten Fahrhilfen ist **Test Drive Unlimited** kein Arcade-Rennspiel, sondern fordert feinfühlige Lenkung. Die Fahrphysik basiert auf realen Daten wie Gewicht, Antrieb und Bodenhaftung, sodass sich die Wagen tatsächlich spürbar voneinander unterscheiden. **Test Drive Unlimited** simuliert mit Kompromissen: Ein 660-PS-Ferrari murrt und schlingert zwar leicht, wenn man aus dem Stand Vollgas gibt, ist jedoch leichter zu kontrollieren, als zum Beispiel die Boliden in **GTR**.

▶ **The Movies: Stunts & Effekte (Herbst)**
▶ **The Secrets of Da Vinci (Mai)**
▶ **The Witcher (2. Quartal 07)**
▶ **They Hunger: Lost Souls (2006)**
▶ **Timeshift (Mai)**
▶ **Titan Quest (Juni)**
▶ **Tony Tough 2 (3. Quartal)**
▶ **Tortuga (2. Quartal)**
▶ **Transformers (3. Quartal 07)**
▶ **Two Worlds (3. Quartal)**

Top Gun und **Beverly Hills Cop** zählen zu den beachtlichen Referenzen von Komponist Harold Faltermeyer, jetzt steuert der Grammy-Preisträger die Begleitmusik zum Rollenspiel **Two Worlds** bei. „Die lebendige und detaillierte Darstellung von **Two Worlds** ist fantastisch. Es ist mir eine große Freude, eine Begleitmusik für das Spiel zu arrangieren", kommentiert der Tonschöpfer.

U

▶ **Ubisoft-Shooter (2007)**
▶ **UFO: Afterlight (noch nicht bekannt)**
▶ **Undercover (September 06)**
▶ **Undercover Encounter (2006)**
▶ **UT 2007 (Ende 2006/2007)**
▶ **Urban Chaos (2. Quartal 06)**

V

▶ **Vanguard: Saga of Heroes (2006)**
▶ **VW GTI Racing (05.05.06)** S. 135

W

▶ **Wächter der Nacht (2. Quartal)**

Als Formwandler, Hexenmeister oder Magier beharken Sie Kreaturen der Nacht in rundenbasierten Kämpfen mit mehr als 70 Fähigkeiten und Zaubersprüchen. Schauplätze sind das Moskau der Moderne sowie die Zwielicht genannte Parallelwelt. Die „mit unerwarteten Wendungen und komplexen Intrigen" geschmückte Geschichte, so der Publisher, basiert auf dem russischen Kinofilm **Nightwatch** (ab Mai auf DVD).

▶ **War Front: Turning Point (2. Quartal)**
▶ **War Leaders: Clash of Nations (2007)**
▶ **Warhammer 40K: Dawn of War: 2. Add-on (4. Quartal)**
▶ **Warhammer: Mark of Chaos (Herbst)**
▶ **Warhammer Online (2007)**
▶ **Warpath (2. Quartal)**
▶ **Wildlife Park 2 (Mai)** S. 120
▶ **Winx Club (2. Quartal)**
▶ **World of Warcraft: The Burning Crusade (4. Quartal)**

X

▶ **X-Men: The Official Movie Game (19.05.06)**

Der bekannte Comic-Schreiber Chris Claremont entwirft gemeinsam mit Zak Penn, einem am dritten Kinofilm beteiligten Drehbuchautor, die Handlung von **X-Men 3**, die als Vorspiel der jüngsten **X-Men**-Verfilmung dienen soll. Chance Thomas und Womb Music steuern die musikalische Untermalung bei. Thomas machte sich zuletzt einen Namen durch die Soundtracks der **King Kong**- und **Der Herr der Ringe**-Spiele.

Greatest Hits

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Einzelspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(-)	NEU	The Elder Scrolls 4: Oblivion
2	(1)	▼	Call of Duty 2
3	(3)	–	Half-Life 2
4	(2)	▼	Need for Speed Most Wanted
5	(10)	▲	Die Schlacht um Mittelerde 2
6	(4)	▼	Age of Empires 3
7	(9)	▲	GTA San Andreas
8	(5)	▼	F.E.A.R.
9	(6)	▼	Gothic 2
10	(11)	▲	Civilization 4
11	(7)	▼	Star Wars: Empire at War
12	(12)	–	Far Cry (dt.)
13	(14)	▲	Warcraft 3
14	(-)	NEU	Der Pate
15	(13)	▼	The Elder Scrolls 3:Morrowind

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Mehrspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	–	Counter-Strike: Source
2	(2)	–	Battlefield 2
3	(3)	–	World of Warcraft
4	(4)	–	Call of Duty 2
5	(6)	▲	Diablo 2
6	(8)	▲	Age of Empires 3
7	(7)	–	Warcraft 3
8	(5)	▼	C&C Generäle
9	(9)	–	UT 2004 (dt.)
10	(-)	NEU	Battlefield 1942

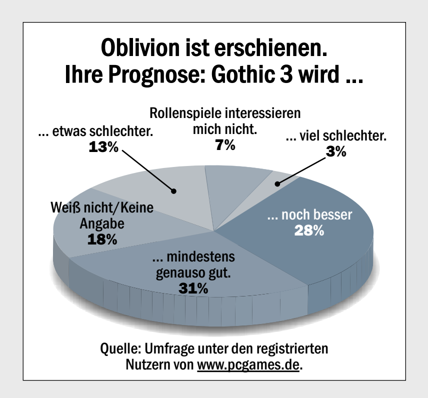
Top 10 Deutschland

Rang	Titel
1	The Elder Scrolls 4: Oblivion
2	Tomb Raider: Legend
3	Der Pate
4	Die Schlacht um Mittelerde 2
5	Spellforce 2: Shadow Wars
6	World of Warcraft
7	Spellforce 2 Collector's Edition
8	Die Sims 2
9	Counter-Strike Source
10	Star Wars: Empire at War

Quelle:



Oblivion ist erschienen. Ihre Prognose: Gothic 3 wird ...



Quelle: Umfrage unter den registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2006

Spielerische Fortbildungsmaßnahmen

Vor den Neuheiten-Exzessen auf der E3 in Los Angeles machte die Branche im März Trendbestimmungs-Zwischenstopp auf der Game Developers Conference (GDC): Im kalifornischen San Jose gefielen sich namhafte Spiele-Entwickler beim Referieren in Seminaren über ihren Berufsalltag. Auch Richard Garriott war zugegen: „Gestern Abend habe ich einen schönen Preis für mein Lebenswerk erhalten", frotzelte er eingangs, „dabei weiß ich immer noch nicht so genau, was ich in meinem Job eigentlich mache." Derzeit ist der **Ultima**-Schöpfer beim koreanischen Software-Riesen NC Soft mit der Fertigstellung des Online-Spiels **Tabula Rasa** beschäftigt, das dermaßen tief in eine Sackgasse geriet, dass im Herbst 2004 rund 75 Prozent des Programmcodes weggeworfen wurden. Garriott berichtete freimütig, wie auch ein alter Hase in dem unerhört komplexen, sich ständig wandelnden Spiele-Business Fehler machen kann: die anfängliche Technologie-Vernachlässigung, zu viele ambitionierte Ziele oder der Versuch, sowohl asiatische als auch westliche Geschmäcker anzusprechen.

Will Wright hingegen scheint keinen Millimeter zu schlingern, wenn es um sein nächstes Projekt geht: der Simulation **Spore**. In halsbrecherischem Tempo feuerte der **Die Sims**-Erfinder Anekdoten, Trivia und Erfahrungen zu Recherche und Konzeptionsarbeit ab. „Habt Spaß daran, obsessiv zu sein", rät er seinen jungen Kollegen, „und nehmt euch die Zeit, um herauszufinden, welche 90 Prozent eurer Recherche nicht ins Spiel kommen." Hinter **Spore** stecken vor allem viele Lesestunden, Science-Fiction genauso wie Sachbücher zu Theorien über Entstehung und Verbreitung von Leben. Kein Wunder, schließlich soll im Spiel eine ganze Galaxis simuliert werden.

Wright witzelte auch über die für ihn schreckliche Zeit, als er für **The Sims Online** mit einem 140-köpfigen Team ewig lange an einem zweifelhaften Projekt herumwürgte. „In der Zwischenzeit baute man in Deutschland das", flachst er und zeigt das Bild eines titanischen Schaufelbaggers. „Von **The Sims Online** zu **Spore** zu gehen, fühlte sich für mich an, wie von solch einem Bagger in einen Ferrari zu wechseln."



TAGUNGSSTÄTTE Es strömten über zehntausend Entwickler zur GDC.



HAND AUFS HERZ Garriott referierte offen über Fehler.

MAGIC: THE GATHERING

Pro Tour startet in Prag

Sammelkartenfreunde aus Deutschland haben vom 5. bis 7. Mai die Möglichkeit, eines der Turniere zu **Magic: The Gathering** live zu erleben: Dann steigt in Prag die Pro Tour 2006, zu der die 50 erfolgreichsten Spieler der offiziellen Weltrangliste eingeladen sind. Das Gesamtpreisgeld beträgt 240.000 US-Dollar. Wer noch nicht zu den Besten zählt, aber gern teilnehmen möchte, kann sich über eines der weltweit stattfindenden Turniere qualifizieren. Weitere Informationen finden Interessierte unter der Internet-Adresse www.wizards.com/default.asp?x=protour/prague06/facts.



MEINE FANTASIEN - VERWIRKLICHT IN WENIGEN NÄCHTEN.

Danny Allen,
Casemodder seit 1987

Spät am Abend habe ich immer die besten Ideen. Genau dann werden Sie mich wahrscheinlich auch bei der Arbeit meinem neuesten Casemod finden, wenn ich mit Drähten, Schaltern, Gebläsen und sogar Neonlicht hantiere. Ich ver meinen Dremel 400 Series Digital für alle Detailarbeiten: Trennen, Gravieren, Schleifen, Bohren. Mein ist seiner Zeit um Jahre voraus! Verraten Sie das aber ja nicht den Leuten im Sil *Maximale Kontrolle und Präzision mit dem neuen Dremel 400 Series Digital. Wo Präzision zur Leidenschaft wird.* **Dremel.**





Auf der Heft-DVD
Video

PC GAMES Sneak Peek: Was ist das?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. In diesem Monat spendierte Publisher Deep Silver eine ganz besondere Belohnung:

- **Zusätzlich zur kompletten Gewinnspielreise erhielt jeder Teilnehmer ein Fan-T-Shirt zu Rush for Berlin.**
- **Jeder Gewinner erhälz obendrein eine Collector's Edition des Spiels.**

Wie kann ich mitmachen?

Am PC Games Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

Budapest
Rush for Berlin

Fünf Leser waren im ungarischen Budapest zu Gast bei Entwickler Stormregion, um **Rush for Berlin** anzuspielen.

Gewinnspiele sind oft eine lohnende Sache – diese Erfahrung machten jedenfalls fünf PC-Games-Leser, die an unserem Preisausschreiben „Rasch nach Budapest" in der Ausgabe 04/06 teilgenommen hatten. Publisher Deep Silver lud die Gewinner für drei Tage in die ungarische Hauptstadt Budapest ein, um dort direkt bei den Entwicklern von Stormregion das Echtzeit-Strategiespiel **Rush for Berlin** im Rahmen einer Sneak Peek anzuspielen.

23. März: Anreise

Der 36-jährige Angestellte Michael Käse reiste aus Göttingen an und traf gut gelaunt einen Teil seiner Mitreisenden am Computec-Verlagsgebäude. Zusammen mit dem Nürnberger Mediengestalter Julian Kaufmann (19) und dem 26-jährigen Thorsten Arndt aus Rüthen ging es von dort mit PC-Games-Redakteur Stefan Weiß und Kameramann Michael Schraut zum Münchner Flughafen. Dort trafen rechtzeitig zum Abflug Leser Frank Hascher (36) aus Kahla und Deep Silvers PR-Managerin Ute Palmer-Horn ein, die mit den Flugtickets wedelte. Fehlte nur noch der 19 Jahre junge Benjamin Voigt aus Freiburg: Er befand sich schon hinter dem Sicherheitscheck, obwohl er noch kein Ticket hatte – die Sicherheitskräfte hatten ihn gar nicht danach gefragt ... Nun war die komplette Reisetruppe beisammen, die den einstündigen Flug locker und ohne Angstschweiß überstand. Nach kurzem Hotelaufenthalt standen am Abend ein gemütliches Essen und ein paar Partien Bowling mit den Entwicklern an – klar wurde da auch schon über **Rush for Berlin** diskutiert.

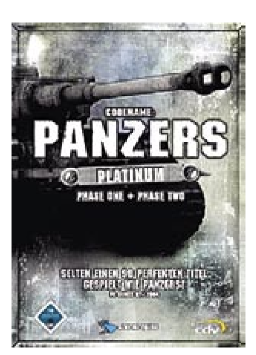
24. März: Spiel auf Zeit

In einer kurzen Präsentation erläutert Chefdesigner József Mocsáry zunächst das Zeitkonzept, das **Rush for Berlin** eindeutig von anderen Echtzeit-Strategiespielen abhebt. Im Kampagnenspiel besitzt jede Mission ein bestimmtes Zeitkontingent, das dem Spieler in Balkenform oben am Monitor angezeigt wird. Die dreiteilige Anzeige steht auf einer mittleren Einstellung, der Spieler sieht sofort, wie gut es um den Erfolg in der Mission steht. Wer etwa sehr langsam spielt, bemerkt, wie der Zeitbalken in den roten Bereich abrutscht. Dies geschieht auch, wenn man viele Einheiten in den Fabriken produziert. Als Rohstoff dient hier ebenfalls die Zeit. Zwar lässt sich jede Mission beenden, selbst wenn die Zeitanzeige im miesen Bereich ist. Wer aber drei Missionen mit schlechter Zeitwertung absolviert, kommt in der Kampagne zunächst nicht weiter. In diesem Fall spielt man eine der vorherigen Missionen, um dort ein besseres Ergebnis zu erzielen. Für abgeschlossene Missionsziele erhält der Spieler einen dicken Zeitbonus. Vor allem die vielen optionalen und versteckten Ziele auf den Karten sind das Salz in der Suppe, mit denen man sein Zeitkonto füllen kann. Außerdem soll der Spieler durch dieses Konzept mehr Wert auf die vorhandenen Truppen legen.

Erfreulich für unsere Leser-Reisegruppe: In der von Stormregion zur Verfügung gestellten Vorabversion sind alle drei Feldzüge (Russen, West-Alliierte, Deutsche) sowie die Bonuskampagne (Französischer Widerstand) freigeschaltet. Alle Spieler starten zunächst mit den russischen Missionen, „da diese sich am besten zur Eingewöhnung eignen", so Mocsáry. Während Benjamin Voigt schon nach gut 20 Minuten mit dem ersten Auftrag auf der winterlichen Karte fertig ist („Ich bin einfach mit allen Mann zum Zielpunkt durchgerannt!"), versuchen sich Michael Käse und Julian Kauf-

Übungsplatz

Gerade zum richtigen Zeitpunkt bringt CDV eine Spezialedition der Panzers-Reihe auf den Markt, dem Vorgänger von Rush for Berlin.



Die Spiele **Codename: Panzers - Phase One** und **- Phase Two** bieten exzellentes Strategiefutter, das für mehrere Wochen den Hunger stillt. Umfangreiche Kampagnen und spannende Mehrspielerszenarien kennzeichnen die Strategieserie. Neben den beiden Spielen enthält die Platinum-Edition noch eine weitere DVD, auf der sich eine Menge Bonusmaterial befindet – mehr als 1,7 Gigabyte Zusatzdaten stehen den Fans zur Verfügung. Dazu zählen zum Beispiel der komplette Soundtrack, Voice-Recordings, Wallpapers, Fotos, ein Feature- sowie das ausführliche Making-of-Video. Damit erhalten Sie auch einen tiefen Einblick hinter die Kulissen einer Spieleproduktion. Besonders attraktiv gestaltet sich der Preis für diese Sonderausgabe: Für 25 Euro dürfen Sie sich dieses Sammlerstück ins heimische Regal stellen. **Rush for Berlin** setzt nun im Mai die Spielreihe fort. Bis es soweit ist, können Sie sich mit der Platinum-Edition von **Codename: Panzers** schon mal richtig einstimmen.



BRIEFING Spieldesigner József Mocsáry (links) erläutert die Szenarien von **Rush for Berlin**. Unsere Leser Frank Hascher (Mitte) und Thorsten Arndt (hinten) hören gespannt zu.

»Ich will mehr, mehr, mehr!«

NAME: Frank Hascher
ALTER: 36 Jahre
BERUF: Angestellter
LIEBLINGSSPIELE: Half-Life 2, Age of Empires 3

FRANK:
„Das Spiel ist zwar anspruchsvoll, aber voll klasse. Mir macht es besonders viel Spaß, dass man jede Karte auf unterschiedliche Art und Weise lösen kann. Zum Beispiel gab es in einer der ersten Missionen der Russenkampagne die Möglichkeit, seine Infanteristen in eine Lorenbahn zu stecken, das war schon sehr witzig. Was mir noch fehlt, sind richtig fette Artillerieschläge, so wie bei **Codename: Panzers**."



TREFFPUNKT Strategisch wichtige Punkte wie diese Brücke sind in der Regel Garant für hitzige Gefechte. Wer dabei blindlings losstürmt, sollte mit herben Verlusten rechnen ...

LESERURTEIL

Das sagen PC-Games-Leser über: Rush for Berlin

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

- Erwartungen übertroffen
- Erwartungen erfüllt
- Erwartungen nicht erfüllt



Grafik



Leser: Optisch überzeugt **Rush for Berlin** alle fünf Leser. Detaillierte Fahrzeuge, stimmige Texturen und hübsche Wassereffekte tragen zur gelungenen Atmosphäre bei. Oft denkt man, eine Modellbaulandschaft vor sich zu haben.

PC Games: Schon in den Vorgängerspielen (**Codename: Panzers**, **S.W.I.N.E.**) verrichtete die Gepard-Engine ihren Dienst. Inzwischen ist sie allerdings komplett überarbeitet.

Missionsdesign



Leser: Allgemein sehr guten Anklang finden die Missionen, da man auf jeder Karte mehrere Möglichkeiten hat, die gestellten Aufgaben zu lösen. So lassen sich zum Beispiel Seilbahnanlagen nutzen, um Infanterie zu transportieren.

PC Games: In puncto Missionsdesign unterscheidet sich **Rush for Berlin** deutlich von der **Panzers**-Reihe. Vor allem die vielen optionalen Ziele in jeder Mission machen viel Spaß.

Balancing



Leser: Zwar ist das Einheitenbalancing noch nicht ganz optimal, aber alle Spielparteien lassen sich schon sehr ordentlich spielen. In der Sneak-Peek-Version empfanden die Leser die Russen als noch zu stark.

PC Games: Entwickler Stormregion arbeitet in den letzten Wochen noch fleißig am Feintuning der Einheiten. Auch das Feedback unserer Leser wird dazu genutzt, das Balancing zu optimieren.

Zeitmanagement



Leser: „Endlich mal was Neues!" Mit dem Zeitkonzept in **Rush for Berlin** treffen die Entwickler offenbar voll den Geschmack der Spieler. Die Idee, Zeit als Rohstoff einzusetzen, kommt bei unseren Lesern sehr gut an.

PC Games: Das Spiel mit der Zeit ist recht fordernd, schafft enorme Spannung. Fair: Wer damit nicht zurechtkommt, spielt in der Schwierigkeitsstufe „Leicht" ohne Zeitdruck.

Schwierigkeitsgrad



Leser: Obwohl auch **Panzers**-Veteranen mit am Start sind, stoßen alle fünf Teilnehmer recht früh an ihre Grenzen. **Rush for Berlin** ist in der vorliegenden Version einfach noch zu schwer. Da sollten die Entwickler noch nacharbeiten.

PC Games: Zwar lässt sich der Schwierigkeitsgrad vor jeder einzelnen Mission in den Kampagnen ändern, doch wenn man selbst bei leichter Einstellung scheitert, sorgt das für Frust.

Wegfindung



Leser: Noch etwas dürftig ist die Wegfindung der Fahrzeuge. Gerade in den Stadtszenarien ist viel Mikromanagement vonnöten, damit sich die Einheiten nicht gegenseitig blockieren. Das ist auf jeden Fall zu verbessern.

PC Games: Wenn Unterstützungsfahrzeuge ins Kreuzfeuer geraten, weil sie durch das Feindgebiet zuckeln, ist das für den Spieler ärgerlich. Noch ist Zeit, dieses Manko auszumerzen.

mann daran, auch alle optionalen Ziele zu erfüllen. „Schaut mal, der deutsche Panzer sitzt eingebrochen im Eis fest", ruft Michael entzückt. Sofort setzt er mit seinen Infanteristen nach, um die Haftminen, eins der vielen neuen Features, erfolgreich an dem starken Tigerpanzer einzusetzen. „Infanterie-Einheiten sollen nicht länger nur einfaches Kanonenfutter sein", betont József Mocsáry den Lesern gegenüber. „Klasse, das dachte ich mir doch, dass man die Loren benutzen kann", ruft Frank Hascher in der nächsten Mission erfreut aus. Auch die übrigen Teilnehmer loben das Missionsdesign der ersten Karten. Auch wenn **Rush for Berlin** anhand der Missionsziele die grobe Richtung vorgibt, bleibt viel Raum zum Experimentieren und Erforschen der Levelkarten. Das ist auch nötig, denn das erfrischende Zeitkonzept, das **Rush for Berlin** zugrunde liegt, belohnt Spieler, die möglichst viele optionale oder gar versteckte Ziele erfüllen. „Welche Schwierigkeitsstufe ist hier noch mal voreingestellt? Leicht? Mann, das ist vielleicht sackschwer", ruft es in der dritten Mission der russischen Kampagne aus Thorstens Ecke. In diesem Szenario soll der Spieler einen Hafen besetzen, der von deutschen Truppen schwer bewacht ist. Erneut ist es Benjamin, der die Hürde als Erster schafft. Trotzdem teilt er Thorstens Meinung: „Hmm, in der gezeigten Version ist **Rush for Berlin** für mich persönlich einfach noch zu schwer. Ich habe jetzt mehrere Anläufe gebraucht, und wusste zunächst nicht, wie ich das Missionsziel angehen soll. Da sollte Stormregion auf jeden Fall noch nachbessern."

Schnupperzeit

Thorsten Arndt ist einer der Ersten, der sich von den russischen Missionen löst und einen

»Die KI finde ich sehr gut.«



NAME: Benjamin Voigt
ALTER: 19 Jahre
BERUF: Schüler
LIEBLINGSSPIEL: Pro Evolution Soccer 5

BENJAMIN: „Die Idee mit den Offizieren gefällt mir sehr gut bei **Rush for Berlin**. Vor allem, dass man sie als Spezialisten in Fahrzeugen einsetzen und sogar miteinander kombinieren kann, finde ich sehr schön gemacht. Auch die KI ist sehr gut. Bloß bei der Wegfindung muss Stormregion auf jeden Fall noch Verbesserungen vornehmen. Der hohe Schwierigkeitsgrad schreckt mich persönlich noch ab, da sollte die Schraube zumindest im leichten Modus deutlich nach unten gedreht werden, sonst ist das Frusterlebnis zu hoch. Dafür ist das Missionsdesign der Karten echt klasse gemacht."

»Ist ein echt cooles Game!«



NAME: Julian Kaufmann
ALTER: 19 Jahre
BERUF: Mediengestalter
LIEBLINGSSPIELE: Empire at War, Warcraft 3, Counter-Strike Source

JULIAN: „Das Truppenmanagement ist ganz gut, allerdings stört es mich noch, dass schwache Einheiten einfach so ins Kreuzfeuer reinfahren. Das Zeitelement finde ich sehr erfrischend, es bringt spielerische Tiefe ins Game."

»Toll gemachte Karten!«



NAME: Michael Käse
ALTER: 36 Jahre
BERUF: Angestellter
LIEBLINGSSPIELE: Commandos-Reihe, World of Warcraft

MICHAEL: „Die benutzte Gepard-Engine hat einen großen Sprung nach vorne gemacht. **Rush for Berlin** sieht für meine Begriffe super aus. Ich hoffe mal darauf, dass in der fertigen Version auch der Sound bombastisch ist. Bislang benutzt das Spiel ja noch die alten **Panzers**-Samples. Die KI macht einen hervorragenden Eindruck und das Zeitsystem ist eine der großen Stärken im Spiel. An der Wegfindung hapert es noch ein wenig, das könnte besser sein. Mir als Taktiker kommt es sehr entgegen, dass ich auf den Karten viele Sachen ausprobieren kann. Dazu tragen auch die Offiziersfähigkeiten bei."

»Ein Muss für Strategiespieler!«



NAME: Thorsten Arndt
ALTER: 26 Jahre
BERUF: Elektroniker
LIEBLINGSSPIELE: Empire at War, World of Warcraft

THORSTEN: „Die gezeigten Spielkarten sehen bislang klasse aus, da gibt es nichts zu beanstanden. Allerdings sind die alten **Panzers**-Taktiken mit Scharfschützen, Sanitäter und Panzern/Artillerie noch immer am erfolgreichsten."



SMALLTALK Stormregions PR-Manager Ferenc Nagy-Szakall (rechts) erläutert Leser Thorsten Arndt (links) Details zum Spielkonzept von **Rush for Berlin**.


FEUER UND EIS Pech für den steckengebliebenen Panzer – russische Infanteristen machen dem Stahlmonster mit Haftminen schnell den Garaus.

Blick in die deutsche Kampagne riskiert. „Oh je, da geht es aber mächtig zur Sache", meint er kurz nach dem Start der ersten Mission. Der Schwierigkeitsgrad steigt zur deutschen Kampagne hin enorm an, ganz so, wie es József Mocsáry bereits angekündigt hatte. „Schön, dass man den Schwierigkeitsgrad auch innerhalb einer Kampagne vor jeder Mission ändern kann", stellt Julian fest. Allerdings sind sich unsere fünf Leser einig, dass **Rush for Berlin** selbst auf der leichtesten Stufe alles andere als ein Zuckerschlecken ist. „Da sollten die Entwickler noch mal drübergehen", wünscht sich Michael. „Wieso dann die Bonuskampagne wiederum extrem leicht ausfällt, leuchtet mir nicht ein", kommentiert Thorsten, der nach einer guten Viertelstunde drei der insgesamt vier Missionen auf Seiten des französischen Widerstands erfolgreich hinter sich gebracht hat.

Spielerunde

Nach einer kurzen Mittagspause mit leckeren Schnittchen im sonnigen Innenhof des Entwicklerstudios kehren unsere Leser in den Präsentationsraum zurück, um sich frisch gestärkt auf den Mehrspielermodus von **Rush for Berlin** zu stürzen. „Schade, dass ausgerechnet der Risk-Modus noch nicht verfügbar ist, der hätte mich am meisten interessiert", trauert Thorsten. Fest steht aber, was dieser Modus bietet: Ähnlich wie beim Brettspielklassiker **Risiko** erhält jeder Teilnehmer individuelle Missionsziele für die Mehrspielerpartie. Das kann die Eskorte eines Konvois bedeuten, die Zerstörung bestimmter Zielgebäude oder auch, eine fest definierte Zahl gegnerischer Einheiten zu besiegen. Der Clou dabei ist, dass keiner der Mitspieler das Ziel der anderen Teilnehmer kennt, sodass hier viel Raum für Finten, Scheinangriffe und Taktieren geboten ist.

Leser Julian versucht sich sogleich in einer Eins-gegen-eins-Partie gegen PR-Manager Ferenc Nagy-Szakall und stellt dabei fest, dass man „schnell den Bogen raus hat", mit den Einheiten vernünftig zu spielen. Nach

INTERVIEW MIT JÓZSEF MOCSÁRY

„Rush for Berlin macht viele Dinge anders."


JÓZSEF MOCSÁRY ist Lead Designer bei Stormregion

PC Games: Wodurch hebt sich **Rush for Berlin** am meisten von anderen Strategiespielen ab?
Mocsáry: „**Rush for Berlin** macht viele Dinge anders als die meisten gewöhnlichen Strategiespiele. Dazu zählt vor allem das Zeitkonzept, mit dem wir das ‚Rush'-Gefühl im Spiel unterstreichen. Deine Spielweise wirkt sich dabei direkt auf den Fortgang der Kampagne aus. Wer extrem langsam in einer Mission agiert, verliert Zeit, wer dagegen viele optionale oder versteckte Ziele erfüllt, bekommt einen dicken Zeitbonus."
PC Games: Was macht **Rush for Berlin** gerade für deutsche Spieler interessant?
Mocsáry: „Es ist das erste Mal, dass man in einem Szenario des Zweiten Weltkriegs die Seite der Deutschen als gute Partei spielen kann. Damit das funktioniert, führen wir einige ‚Was wäre wenn?'-Szenarien ins Spiel ein. So erlebt der Spieler auf der deutschen Seite, dass eins der vielen Attentate auf Hitler erfolgreich war und der Nationalsozialismus seiner Macht enthoben wurde. Was bleibt, ist eine Verteidigerrolle, denn die Invasion der Alliierten und sowjetischen Streitkräfte hat schon lange begonnen. Darüber hinaus geben wir dem Spieler die Möglichkeit, mit historischen Prototypen zu spielen. **Rush for Berlin** setzt viele der so genannten Wunderwaffen ein, sei es der Mauspanzer, V2-Raketen oder den ferngesteuerten Goliath-Tank."
PC Games: Welche Kampagnen erlebt der Spieler im Einzelspielermodus?
Mocsáry: „Bei der russischen Kampagne halten wir uns weitgehend an die historischen Vorgaben, sprich, der Spieler erlebt den Sturm auf Berlin, den Stalin damals direkt anordnete. Ziel war dabei, vor den West-Alliierten die deutsche Hauptstadt zu erreichen. Auf Seiten der West-Alliierten erfährt der Spieler etwas mehr Fiktion, denn dort geht es darum, eben vor den Sowjets Berlin einzunehmen. Als Alternativszenario spielt sich die bereits erwähnte deutsche Kampagne. Wer alle drei Feldzüge erfolgreich absolviert hat, darf sich in einer kleinen Bonuskampagne auf vier Missionen des französischen Widerstands freuen."



PREISWERT + KOMPETENT
3000mal in Europa
expert
Emergency 4
(USK 12)
Übernimm' die Rolle des Einsatzleiters einer fiktiven Rettungs- und Katastrophenschutz-Organisation!
Fight for Life!
34.-
Guild Wars: Factions (USK 12)
Mit Guild Wars: Factions wird die nächste Runde des Erfolgs-MMOs eingeläutet!
Voraussichtlich ab 28.04.2006 erhältlich!
44.-
GUILD WARS
USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN WARE NICHT VORHANDEN, BESCHAFFEN WIR DIESE UMGEHEND FÜR SIE.
Die Anschriften der expert Fachmärkte und eine Auswahl weiterer Angebote finden Sie auch unter www.expert.de



DOMINANT Beim Mehrspielermodus Domination versuchen Ihre Truppen, rasch wichtige Stellungen einzunehmen, um damit über den Gegner zu triumphieren.

einer ersten Schlappe stellt er in der zweiten Partie unter Beweis, wie es geht und triumphiert über seinen Gegenspieler Ferenc.

„Wieso kann ich das Spiel denn nicht starten?", tönt es aus Benjamins Ecke. Die Spieleinstellungen vor einem Mehrspielermatch sind etwas umständlich geraten. Nachdem sich jeder Teilnehmer in gewohnter Manier einklinkt, ist peinlichst darauf zu achten, welche Spielerfarben auf der Voransicht der Levelkarte zu sehen sind. Nur diese Farben dürfen die Spieler dann auch für sich benutzen. Nachdem diese Hürde überwunden ist, heißt es auch für Michael, Thorsten, Frank und Benjamin Einheiten bauen und den Gegner suchen. „Die Produktionszeiten in den Fabriken dauern aber sehr lange. Jetzt kann ich erst mal gar nichts machen", stellt Benjamin nüchtern fest. Auch die übrigen Leser wünschen sich, dass Stormregion hier noch mal nacharbeitet und die Produktionszeiten für Einheiten deutlich verkürzt. Schließlich heißt es ja „Rush" und nicht „Wait" for Berlin.

Insgesamt hinterlässt der Mehrspielermodus aber einen positiven Eindruck bei den Lesern und sie verabreden sich schon mal vorab für heiße Matches, wenn das Spiel im Mai auf dem Markt ist.

25. März: Abschied

A viszontlátásra (Auf Wiedersehen) heißt es am dritten Tag für unsere fünf Gewinner. Mit einer ausführlichen Stadtführung bedankt sich Entwickler Stormregion herzlich für das gewonnene Feedback, das unsere Leser in Form von ausgefüllten Fragebögen zur Verfügung stellen. „**Rush for Berlin** ist ein echt cooles Game", stellt Julian abschließend zufrieden fest. Wenn die Entwickler die verbleibende Zeit noch ausgiebig nutzen, um die von den Lesern angesprochenen Kritikpunkte Wegfindung, Schwierigkeitsgrad und Balancing zu optimieren, dürfte der große Wurf gelingen, den sich Stormregion vorgenommen hat. Das Potenzial für einen Hit besitzt **Rush for Berlin** nämlich allemal. (sw)



GRANATENSTARK Auf Seiten der Sowjets verfügen Sie als Spieler über viele Waffen, dafür halten die deutschen Panzer am meisten aus.



ABSCHIED Sichtlich stolz, bei Stormregion Gast gewesen zu sein, posieren Michael Käse (rechts) und Julian Kaufmann (links) vor dem Firmenlogo der Entwickler.


DIE ÄRA DER HELDEN
STEHT BEVOR!
SpellForce 2
SHADOW WARS
JETZT IM HANDEL ERHÄLTLICH!
WWW.SPELLFORCE2.COM
©2006 by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. ©2006 Deep Silver (p) 2006 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria. Developed by Phenomic Game Development. All rights reserved. SpellForce is a trademark of JoWooD Productions Software AG.
Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission.
MEDIA
XFIRE
PC DVD ROM
DEEP SILVER
PHENOMIC
JoWooD Productions



World of Women

Sie lassen die eigenen Söhne stundenlang in trüben WoW-Gewässern fischen und führen ein Doppelleben. Wer sind die Frauen von World of Warcraft?

Die inzwischen recht ansehnlichen Werte ihrer Krieger und Magier in der Disziplin „Angeln“ hat Birgit Walter (zweite von rechts) ihren Söhnen Daniel (8) und Michael (6) zu verdanken: „Die haben mir immer beim Angeln zugeschaut. Irgendwann meinten sie, dass sie das doch für mich übernehmen können.“ Seitdem fischen die beiden Sprößlinge mit großer Begeisterung, unter anderem nach wertvollen Steinschuppenaalen. Auch Muscheln mit goldenen Perlen hingen schon am Haken. Kein Tümpel ist vor den Ködern sicher: Hochkonzentriert wird aufs Wasser gestarrt – und blitzschnell auf die Maustaste gedonnert, sobald der Schwimmer abtaucht.

Stichwort „Abtauchen“: Weltweit mehr als sechs Millionen Fans fasziniert Blizzards Online-Fantasywelt. Doch was wenige ahnen und noch weniger wissen: Neben dem Dauerbrenner **Die Sims** gehört **World of Warcraft** zu den PC-Spielen mit dem höchsten Frauenanteil – und Birgit Walter ist eine von ihnen. Schätzungen sprechen von 35 bis 40 Prozent – hinter jedem dritten Magier, hinter jedem dritten Krieger steckt eine Frau. Zumindest statistisch gesehen. Präzise Zahlen veröffentlicht Blizzard nicht, zudem sind Käufer oder Account-Besitzer beziehungsweise -Bezahler nicht immer deckungsgleich mit jenen, die auch tatsächlich spielen. Wir wollten das genauer wissen und haben deshalb im März einen Aufruf gestartet – die Resonanz war überwältigend. Zwölf Damen haben wir in die Redaktion eingeladen, um drei Stunden lang die spezielle Faszination von **World of Warcraft** zu ergründen.

„Probier's doch mal aus...“

Was treibt einen geistig gesunden Menschen dazu, einen Charakter anzulegen und kurz („Aber wirklich nur ganz kurz“) in **World of Warcraft** reinzuschnuppern – obwohl man weiß, dass man Gefahr läuft, in den nächsten Monaten viele hundert Stunden damit zu verbringen? Die Neugier ist's. Fast alle unserer **WoW**-Spielerinnen wurden von Freunden, Kollegen, von Bruder oder Schwester oder dem Lebensgefährten „angeworben“. Oft genug stand dahinter auch der Wunsch, gemeinsam etwas zu „unternehmen“ – erst recht, wenn die beste Freundin oder der werte Gatte ganze Abende und Wochenenden in Azeroth verbringen. Die Folge: An die Stelle von Kinobesuch, DVD-Abend, **CSI Miami** oder **Desperate Housewives** treten immer häufiger ausgedehnte, mehrstündige Instanzen. Tatsächlich ist bei fast allen in der Runde der Konsum von Zeitschriften, Büchern, TV-Sendungen et cetera durch **World of Warcraft** erheblich zurückgegangen. Die lebendige Welt mit all ihren schrulligen Charakteren und geheimen Ecken hat offenbar eine größere Anziehungskraft als passive Fernsehberieselung. Eine klassische Computerspieler-Karriere haben die wenigsten Teilnehmerinnen unserer Talkrunde hingelegt: In jedem zweiten Fall ist **WoW** das erste „richtige“ PC-Spiel nach **Solitär**, in einigen Haushalten wurde extra ein zweiter PC oder ein Notebook angeschafft. Anders als die meisten Online- und Offline-Spiele setzt **World of Warcraft** faktisch keine Vorkenntnisse voraus – das „Einsteigen und loslegen“-Prinzip gehört seit jeher zu den Stärken von Blizzard-Spielen.

Was bin ich? Das große World-of-Warcraft-Quiz

Jetzt ist Ihre Menschenkenntnis gefragt: Wer spielt eher gelegentlich, wer widmet World of Warcraft die komplette Freizeit?

1. Welche der abgebildeten Frauen haben mindestens einen „60er“, also einen Charakter mit dem Level-Maximum, gleichbedeutend mit durchschnittlich 400 bis 500 Spielstunden?

2. Drei der Damen besitzen gleich zwei Level-60-Figuren. Wem trauen Sie das zu?

3. Acht Personen spielen im Schnitt (!) täglich mehr als drei Stunden **World of Warcraft** – welche?

4. Drei Personen verbringen durchschnittlich sogar mehr als fünf Stunden pro Tag mit **World of Warcraft** – wer?

5. Acht der zwölf Frauen spielen seit über einem Jahr **World of Warcraft**. Wer?

6. Die Allianz ist die beliebteste **WoW**-Fraktion. Aber welche vier Frauen kämpfen vorwiegend auf Seiten der Horde?

7. Eine der Frauen hat gleich drei männliche Charaktere. Welche?

8. Welche fünf **WoW**-Fans haben in den vergangenen zwölf Monaten kein anderes Spiel außer **World of Warcraft** gespielt?

Die Auflösung finden Sie gleich unten auf dieser Seite.

AUFLÖSUNG: 1) ABCGHIKL **2)** AHK **3)** ACEGHIKL **4)** FHI **5)** ABCDHIKL **6)** DEIL **7)** D **8)** ACDKL

Von Anfang an wird der Spieler an die Hand genommen – und nicht mehr losgelassen. Das Risiko, frustriert aufzugeben, ist minimal – wer mehrmals am selben Gegner scheitert, vertrimmt eben zunächst mal die weniger widerstandsfähigen Exemplare. Und kehrt später zurück. Spieltempo und -weise können völlig den eigenen Vorstellungen angepasst werden – sowohl gemütliches Hin-und-wieder-Spielen als auch zielstrebiges „Power-Leveln" ist möglich.

Vom Ehrgeiz gepackt

Wer denkt, das vermeintlich schwache Geschlecht würde **World of Warcraft** nur halbherzig betreiben, irrt – das belegt allein schon der Blick auf die Charaktere, die stellvertretend stehen für mehrere Hunderte investierter Stunden. Und erst recht das Vokabular: Unsere Teilnehmerinnen fachsimpeln über Loot, MC, Mounts, Raids, Damage Dealer, Mobs, Aggro, AH, Buffs, Drops und Wipes mit einer Selbstverständlichkeit, wie andere Leute über Backrezepte und Aktientipps.

World of Warcraft ist ein einziges großes Schaufenster: Überall locken Begehrlichkeiten – sei es das Pferd, die schmucke Rüstung, das „Legen" (also die Erledigung) eines Endgegners. Wie alle Rollenspiele fördert und fordert **WoW** das Jagen und Sammeln nach immer mehr Erfahrungspunkten, immer besserer Ausrüstung, immer selteneren und wertvolleren Gegenständen. Vier, fünf, sechs, in Einzelfällen bis zu 15 Stunden **WoW** am Stück sind keine Seltenheit.

Gemeinsam sind wir stark

Spätestens ab Level 30 von derzeit maximal 60 schließen sich die meisten Spieler einer Gruppe oder Gilde an, da viele Regionen allein nicht mehr zu bewältigen sind und selbst die Solo-Wanderung durch einen Wolf-verseuchten Finsterwald zum lebensbedrohlichen Risiko verkommt. Durch die gemeinsamen Erlebnisse und die zwangsläufig sehr intensive Kommunikation hat man schnell das Gefühl, sein Gegenüber in- und auswendig zu kennen – bis hin zu echten Freundschaften, obwohl man selten mehr als die Stimme des Mitstreiters kennt. Gerade in mehrstündigen Instanzen sind alle aufeinander angewiesen – wer nicht „funktioniert", bringt die ganze Gruppe in Gefahr. Die Rollenverteilung ist klar definiert: Angriff, Mittelfeld, Verteidigung. Wie im Fußball wird gemeinsam für ein Ziel gekämpft. Da werden Vorbereitungen getroffen, Absprachen vorgenommen, Taktiken ausprobiert, jeder übernehmt den Part, der ihm am meisten liegt. Der enorme Aufwand, der mit der sorgfältigen Auswahl und Organisation einer 40-köpfigen Einsatztruppe verbunden ist, führt zu regelrechtem militärischen Drill mit streng hierarchischen Strukturen. Wer beharkt den Gegner, wer heilt wen wann, wer bringt welche Spezialfähigkeiten ein, wer hat das Sagen, wer gehorcht? Wer zu spät oder gar nicht am verabredeten Treffpunkt erscheint, ist beim nächsten Mal erst gar nicht dabei. Das Gruppenerlebnis, der gemeinsam errungene Erfolg, das perfekte Timing – das sind Faktoren, die für unsere **WoW**-Frauen den Reiz ausmachen.

> Eine klassische Computerspiele-Karriere haben die wenigsten hingelegt: Oft ist World of Warcraft das erste „richtige" PC-Spiel nach Solitär.

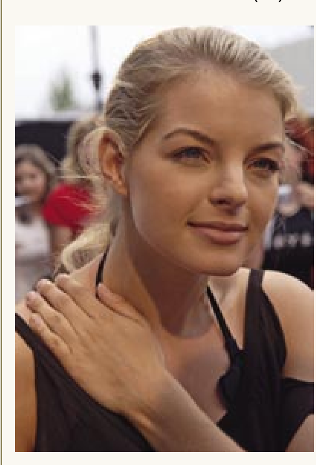
Einfach mal abschalten

Der Ärger im Job, nervige Klausuren, die viel zu hohe Autoreparaturrechnung: Alles ist vergessen, sobald sich nach der Passworteingabe die Tore nach Azeroth öffnen. Ein Spaziergang durch verträumte Städtchen kommt einem Kurzurlaub gleich. Da gibt es Wüsten, Dschungel, Küstenabschnitte, Gebirge, Dungeons, Wälder, Wasserfälle – und eine Zwergen-U-Bahn, die in einem Tunnel durch ein unterirdisches Aquarium rauscht. Die Welt und ihre Bewohner sind so liebevoll gestaltet, dass allein die bloße Besichtigung Spaß macht. Die schöne Grafik – die ganz ohne unnötige Brutalität auskommt – zählt denn auch zu den Pluspunkten, die bei der Frage nach der Faszination von **World of Warcraft** am häufigsten genannt werden.

Prominenz in Azeroth

Auf Seiten von Allianz und Horde treiben sich so manchte Prominente in Azeroth herum.

Auch die deutsche Soul-Prinzessin Yvonne Catterfeld führt ein Doppelleben, von dem kaum einer etwas ahnt. Mit dem Charakter Schutzengel längst auf Level 60 angelangt, trifft man die bezaubernde Allianz-Magierin auf dem deutschen Server Lothar oft bei Spieler-gegen-Spieler-Matches in der Warsongschlucht, dem Alteractal und dem Arathibecken. Wenn sie sich nicht gerade der Horde stellt, ertappt man die Sängerin regelmäßig im Auktionshaus beim Shoppen. Auf Nachfrage von PC Games spielt Yvonne Catterfeld ihre Einkaufsfeldzüge herunter. „Ich habe nur deswegen kein Gold, weil ich zu wenig Zeit für Itemraids habe", verteidigt sich die schöne Erfurterin lächelnd. „Ich bin daher auf Spenden angewiesen." Der Gürtel und die Bindungen des Arkanisten stehen zurzeit ganz oben auf ihrer Wunschliste. Na, es wäre doch ein Wunder, wenn sich da nicht wohltätige Mitspieler finden ließen ... (ch)





VALENTINSTAG Wer aus beruflichen Gründen eine Fernbeziehung pflegt, der verbringt den Valentinstag schon mal zwangsläufig am Strand von Orgrimmar.



ANSCHLUSS GEFUNDEN Gemeinsam bestandene Abenteuer (gerade Instanzen) schweißen die Mitglieder einer Gilde noch mehr zusammen.



Dazu kommt der Faktor „Abwechslung“: Das Spiel lässt nur selten Leerlauf zu, ständig gibt es etwas zu tun. „Questen“ macht genauso viel Spaß wie stundenlanges „Farmen“ (das Abgrasen von Gebieten nach Kräutern, Erzen und begehrten Gegenständen). Die Aufgaben sind so geschickt aufgebaut, dass man „zufällig“ in Orte und Gebiete gelangt, die man bislang nicht kannte. Selbst nach Monaten entdeckt man noch Neues.

Identifikation

Als Hauptcharakter wählten alle Spielerinnen eine weibliche Figur; erst wenn diese weitgehend ausgereizt ist, wird unter Umständen ein männlicher Charakter „ausprobiert“. Ganz klar: Die Identifikation mit der Hauptfigur – mitsamt all ihrer Stärken und Schwächen – steht im Vordergrund. **World of Warcraft** ermöglicht es wie nur wenige andere Spiele, in eine ganz andere, ungewohnte, faszinierende Rolle zu schlüpfen, für ein paar Stunden jemand ganz anderes zu sein, verrückte Dinge auszuprobieren. Ganz anonym. Als Zwergen-Magierin oder Troll-Schamanin. **World of Warcraft** ist wie Karneval. An 365 Tagen, 24 Stunden, rund um die Uhr. Dabei machen unsere Teilnehmerinnen alles andere als einen schüchternen, introvertierten, einsamen oder gar weltfremden Eindruck – im Gegenteil: Alle stehen mitten im Leben, arbeiten als Krankenschwester, Erzieherin oder Lehrerin, studieren, sind liiert, verheiratet, haben Kinder.

Wie wichtig die Identifikation mit der Heldin ist, zeigt auch die Wahl der Fraktion – nur wenige kämpfen „für die Horde“. Allianz-Figuren wie Menschen, Gnome oder Nachtelfen seien schlicht „schöner“ als die Horden-Trolle, -Orks oder -Untote. Nicht umsonst wird Blizzard im Add-on **Burning Crusade** mit den anmutigen Blutelfen eine neue Fraktion einführen, um die Horde attraktiver zu machen. Und natürlich ist **WoW** ein ausgesprochen kommunikatives Spiel: Im Chat wird über Gott und die Welt philosophiert – und so manches erbitterte Wortgefecht geführt. Denn Neid, Missgunst, Kritik, Lob, Hass, Jubel, Trauer, Intrigen, Grüppchenbildung gibt es auch in Azeroth: An der Frage, welcher Glückspilz die begehrten Beinschienen eines erlegten Gegners erhält, sind schon ganze Gilden zerbrochen. Wie im richtigen Leben trifft man in **World of Warcraft** beratungsresistente Besserwisser, notorische Einzelkämpfer, gewissenlose Abstauber und hilfsbereite Zeitgenossen, die den Anblick eines verzweifelten Anfängers nicht ertragen. Kurz: Es menschelt.

Aufhören? Unmöglich!

Schlechte Nachrichten für die Online-Rollenspiel-Konkurrenz: Glaubt man den Beteuerungen, so sind die **WoW**-Damen so schnell durch nichts und niemanden von diesem Spiel wegzubekommen – zumindest, solange Freunde und Bekannte am Ball bleiben. Selbst der regelmäßig auftretende Ärger mit Lags und Einlogg-Wartezeiten schockt die Spielerinnen nicht: Wenn's mal wieder länger dauert, um auf den überlasteten Server zu kommen, legen die Teilnehmerinnen unserer Talkrunde eine bewundernswerte Gelassenheit an den Tag – von der in Foren gängigen Aggressivität ist nichts zu spüren.

Trotz der enormen Spielzeit wird das tägliche Pensum von niemandem als „verlorene Zeit“ angesehen: Viele möchten gerade die gemeinsamen Erlebnisse und die vielen neuen Bekanntschaften nicht missen. Inzwischen hat fast jede in unserer Talkrunde einen zweiten, dritten, vierten, fünften Charakter – sogenannte Twinks – gestartet. Unsere Fischerkönige Daniel und Michael können sich jedenfalls schon mal auf viele weitere Einsätze an den Ufern von Azeroth einstellen ... (pf)

+ VIDEO AUF DVD

AUGENSCHMAUS Zurücklehnen und genießen: Auf unserer DVD finden Sie einen beeindruckenden Trailer zu **Crysis**.



DETAILREICHTUM Die üppige Vegetation von **Crysis** ist beeindruckend. High Dynamic Range Rendering sorgt für die Beleuchtung der Spielwelt.

EIS, EIS, BABY Dort wo die Aliens ihre Wunderwaffe einsetzen, gefriert der Dschungel blitzschnell zu einer beängstigenden Eiswelt.

PC GAMES VOR ORT...

Im regnerischen London traf PC-Games-Redakteur Christian Sauerteig Cryteks Technical Director Cevat Yerli und Game Designer Bernd Diemer. Im Gepäck hatten sie einen beeindruckenden Demo-Level von **Crysis** sowie einen nicht minder imposanten Trailer, den Sie auf unserer Cover-DVD finden.



GRUPPENFOTO Cevat Yerli (l.) und Bernd Diemer (r.) enthüllten im Gespräch mit Christian Sauerteig neue Crysis-Details.

Crysis

Väterchen Frost im Paradies: Das neueste Werk der Far-Cry-Macher spielt sich so, wie es aussieht – schlichtweg beeindruckend und erfrischend anders.

Der Knall einer gewaltigen Explosion lässt das Surround-System röhren, Blitze zucken über den Monitor, Gebäudeteile stürzen effektvoll unter eine riesigen Staubwolke ein, Flammen und aufsteigender Rauch mischen sich zu einem optisch imposanten Schauspiel, das den Detailgrad des opulenten Shooter-Augenschmauses **Far Cry (dt.)** noch toppt und eher an einen Hollywood-Streifen als ein Computerspiel erinnert. Glauben Sie uns: Derartiges gab es bis dato nirgends zu sehen. Kein Wunder, dass Cryteks Technical Director Cevat Yerli von „Videorealismus" spricht, wenn es um die Darstellungskraft der Cry-Engine 2 geht. Die Grenzen des Fotorealismus schienen bereits beim Vorgänger ausgereizt. Nachdem sich der aus **Far Cry** bekannte Protagonist Jake Dunn den Weg aus dem flammenden Inferno gebannt hat, findet er sich auf einem riesigen Häuserdach wieder. Zur linken Seite wirft der Mond sein Licht auf physikalisch korrekt schwappende Meereswellen, zur rechten schleudert ein baumhoher Alien Feuerkugeln und Raketen auf uns. Mit einem Hechtsprung retten wir uns hinter einen Haufen brennenden Unrat. Während ein Team-Kollege Feuerschutz gibt, attackieren wir die Bestie mit unserem Raketenwerfer – was sie wild schnaubend registriert und mit einem Gegenangriff beantwortet. Dieses Mal können wir nicht mehr rechtzeitig ausweichen und würden eigentlich in einem riesigen Feuerball verenden – doch der God-Mode bewahrt uns vor dem frühzeitigen Exitus.

Der dynamische Held

Schnell weiter, bevor der gigantische Boss-Gegner zum nächsten Angriff ausholt. Jetzt kommt der so genannte Nano Muscle Suit zum Einsatz. Der wirkt auf den ersten Blick wie ein viel zu schwer geratener Körperpanzer, ist laut Yerli aber die „größte Innovation und wichtigste Neuerung von **Crysis**. Die Idee dahinter stammt aus den Forschungszentren der US-Army, welche wir übernommen und angepasst haben. **Crysis** ist dadurch der erste Action-Titel mit einem dynamischen und frei konfigurierbaren Helden." Ein Tastendruck aktiviert eine Art Turbo-Modus, mit dem wir



TAKTISCH VERSIERT Die KI agiert überaus realistisch. Hier versammeln sich Koreaner vor dem Sturm einer Hütte.





HOCH HINAUS Ein solches Kampfflugzeug steuern Sie im Spielverlauf selbst. Der Einklinker zeigt den Flugzeugträger bei Nacht.

kurze Strecken in null Komma nichts zurücklegen – genial! Ein weiterer Mausklick injiziert unserem von den Alien-Angriffen geschundenen Körper Medizin, die den Gesundheitsbalken auffüllt und ihn beweglicher und reaktionsschneller macht. Für all diese Aktionen verbraucht der Nano Muscle Suit Energie, welche sich nach und nach jedoch regeneriert. Vor der nächsten Attacke schalten wir unseren Schutzschild ein und nehmen das tentakelähnliche Ungetüm mit einem modifizierten Raketenwerfer aufs Korn. Dank Zielfunktion treffen wir punktgenau, der außerirdische Invasor richtet sich noch einmal auf und sinkt dann krachend wie ein einstürzendes Hochhaus zusammen. Staub und Steine fliegen durch die Luft, Risse ziehen sich bedrohlich durch den Beton bis zu unseren Füßen. Im Hintergrund vernehmen wir eine neuerliche Explosion, während wir über Jakes Kopf Geräusche eines Helikopters vernehmen. Bevor wir uns umdrehen können, ist der Bildschirm schwarz und der erste Appetithappen von **Crysis** vorbei – was für eine Vorstellung!

Hawaii-Hemd ade?

Wer bei obiger Schilderung verzweifelt Zeile für Zeile nach den Wörtern „Dschungel“ oder „Urwald“ suchte, braucht nicht in Panik zu verfallen. Natürlich spielt auch **Crysis** auf einem tropischen Eiland, aber nicht ausschließlich. „Wir haben uns extra dafür entschieden, bei der ersten Präsentation keinen Dschungel-Level zu zeigen. Dass wir das können, wissen die Leute. Dass wir auch effektreiche Schlachten mit riesigen Aliens in einer völlig anderen Umgebung darstellen können, wussten die Leute bisher nicht“, berichtet Cevat Yerli nicht ohne Stolz. Damit sich die Hawaii-Hemd-Heroen des Vorgängers gleich heimisch fühlen, spielt der erste des in drei Akte unterteilten Action-Krachers auf einer paradiesischen Insel mit üppiger Vegetation. Dank der leistungsstärkeren Cry-Engine 2 wirkt das gesamte Setting noch realistischer. Interaktivität wird im ganzen Spiel groß geschrieben und da wundert es nicht wirklich, dass etwa jedes Objekt über einen in Echtzeit berechneten Schatten verfügt, der sekündlich weiter über den Boden wandert – je nach Stand von Sonne und Mond. Außerdem wird jedes einzelne Polygon der Flora individuell vom Wind beeinflusst. Ein weiteres Beispiel für die Interaktion mit der Umwelt führt Yerli an: „Schleicht man durchs Dickicht und knickt dabei Grashalme oder sonstiges Gestrüpp um, wird das die KI früher oder später entdecken und Alarm geben. Genau so ist es möglich, einen Baum zu fällen und mit ihm jemanden zu erschlagen.“

Neue Eiszeit

Die Story von **Crysis**, das nur für den PC entwickelt wird, soll sehr viel fesselnder als die des Vorgängers sein. „Dafür arbeiten wir mit professionellen Drehbuchautoren zusammen“, erklärt Yerli. Und so liest sich die Geschichte aus deren Feder: Auf eine Südseeinsel kracht in nicht allzu ferner Zukunft ein unbekanntes Flugobjekt. Nach bisherigen Erfahrungswerten kann es sich nicht um einen Asteroiden handeln, denn auf Satellitenbildern taucht kein Krater auf. Nordkorea und China ist das ganze nicht geheuer, weswegen sie Flottenverbände in die Region entsenden. Das macht wiederum die USA nervös, die ihrerseits zwei Flugzeugträger zu dem Eiland schicken. Alsbald ist klar: Hier ist kein Asteroid, sondern ein Raumschiff gelandet. Die außerirdischen Invasoren planen, die gesamte Erde einzufrieren und wollen genau hier damit anfangen. Um das zu verhindern, müssen sich die politischen Erzfeinde wohl oder übel verbünden und die Eindringlinge eliminieren. Im zweiten Akt des Spiels lernen Sie die Alien-Nemesis kennen und stoßen ins Innere des Mutterschiffes vor. Im dritten Akt schließlich klemmen Sie sich hinter den Steuerknüppel eines Kampfflugzeugs und attackieren die ungebetenen Besucher aus der Luft. Die Inspiration für dieses furiose Finale lieferte den Entwicklern eine nächtliche **Top Gun**-Filmsession. All dies erledigt Jake Dunn nicht mehr als

DER NANO MUSCLE SUIT

Jake Dunns Körperpanzer ist eine echte Innovation und stammt aus den Forschungslabors der US-Army. Per Tastendruck aktivieren Sie einen Sprint-Modus oder injizieren Medizin.



SO SPIELT SICH CRYSIS

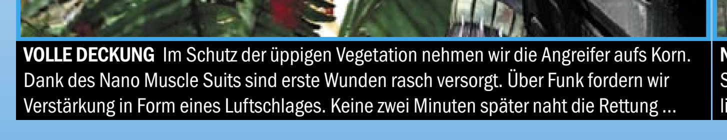
PC Games in Gefahr: Im Crysis-Dschungel ist die Hölle los. Lesen Sie, wie wir uns in letzter Sekunde aus dem Urwald befreien konnten.



DIE ANKUNFT Noch ist die Luft rein. Mit seinen Spezialeinheitskollegen infiltriert Jake Dunn das tropische Eiland. Wie wohl der herrenlose Panzer in der Bildmitte hierher kommt? Sind die nordkoreanischen Streitkräfte etwa doch schon eingetroffen?



EIN HINTERHALT Plötzlich befinden wir uns unter heftigem Beschuss nordkoreanischer Soldaten, die sich im Dickicht des Dschungels versteckten (siehe Vergrößerung). Zwei unserer KI-Mitstreiter sind sofort tot, der Rest kann sich vor dem Kugelhagel retten.



VOLLE DECKUNG Im Schutz der üppigen Vegetation nehmen wir die Angreifer aufs Korn. Dank des Nano Muscle Suits sind erste Wunden rasch versorgt. Über Funk fordern wir Verstärkung in Form eines Luftschlages. Keine zwei Minuten später naht die Rettung ...

NIX WIE WEG Die Attacke hat die Gegner überrascht und gibt uns die Gelegenheit, im Schutz der lodernden Flammen das Weite zu suchen. Kurze Zeit später stoßen wir tatsächlich auf außerirdisches Leben und verbünden uns zwangsweise mit den Nordkoreanern.

WIE IM KINO

Vom Reißbrett ins Spiel: PC Games hat Cryteks Grafikern über die Schulter gespäht und verrät, auf was Sie sich in Crysis freuen dürfen.

Geier Sturzflug

Zu Spielbeginn segeln Sie als Fallschirmspringer durch volumetrische Wolken dem tropischen Eiland entgegen. Unglaublich: Vom Himmel bis zur Unterwasserwelt stellt **Crysis** einen riesigen Level dar.



Natur-Schauspiel

Crysis simuliert eine absolut authentische Umwelt. Game Designer Bernd Diemer erklärt: „Den Spieler erwarten alle möglichen Umweltkatastrophen. Von Erdbeben über Sturmfluten bis hin zu einem Taifun.“ Letzteren haben die Aliens im Bild links sogar plötzlich gefrieren lassen.



Überlebenskampf

Im inneren des Flugzeugträgers bekommen Sie es mit riesigen Invasoren zu tun. Nur mit der Hilfe Ihrer Team-Mitglieder gelingt es, die besser bewaffneten und stark gepanzerten Eindringlinge zu besiegen.



Sie kommen!

Was aussieht wie ein riesiger Wirbelsturm, stellt in Wirklichkeit die imposante Landung des übergroßen Alien-Mutterschiffes dar. Ihr Plan: das tropische Eiland so schnell wie möglich „einzufrieren“.

Einzelkämpfer, sondern als Mitglied einer Spezialeinheit. Seine KI-Kollegen kann er jedoch weder befehligen noch steuern. Auf Zwischensequenzen und nervige Ladezeiten verzichtet **Crysis** gänzlich, der Spieler erlebt alles live und hautnah mit. Wenn bedeutende Charaktere sterben, beeinflusst dies die weiterführende Story maßgeblich und im Bruchteil einer Sekunde.

Verschiedene Munitionstypen

„Auch bei den Waffen haben wir uns eine Neuerung ausgedacht“, erzählt Yerli. Die sind nicht nur beliebig modifizierbar, sondern bieten zudem verschiedene Munitionsarten. Neben dem klassischen Geschoss, das den Gegner tötet, gibt es Betäubungsmunition, die Kontrahenten für einige Augenblicke ausschaltet: „Praktisch: Ich kann vier Gegner markieren und alle gleichzeitig per Knopfdruck betäuben und kampfunfähig machen.“ Außerdem ist es möglich, Gegner zu orten. „Wir nennen das lebende Wegpunkte“, so Yerli. Dazu feuert man eine GPS-Kugel auf Soldaten oder Hubschrauber, anschließend sieht man auf dem Radar, wo sich das Zielobjekt befindet.

Konkurrenzlos gut

Aufgrund der spielerischen Freiheit und der non-linearen Story besitzt der gut zehn Stunden lange Solo-Part von **Crysis** einen hohen Wiederspielwert. Dennoch hat sich Crytek auch für den Mehrspielermodus einiges einfallen lassen. Glaubt man Cevat Yerli, wird sich das Deathmatch aufgrund der taktischen Varianten durch den Nano Muscle Suit massiv verändern und von dem anderer Spiele unterscheiden. Etwas ganz Neues verspricht er beim anspruchsvollen Power-Struggle-Modus, einer Art Capture the Flag mit WiSim-Komponente und verschiedenen Klassen. Nähere Details hierzu will man aber noch nicht preisgeben – die Konkurrenz schläft schließlich nicht. Obwohl **Crysis** diese gewiss nicht zu fürchten braucht, so perfekt wie der Ersteindruck ist.

CHRISTIAN SAUERTEIG

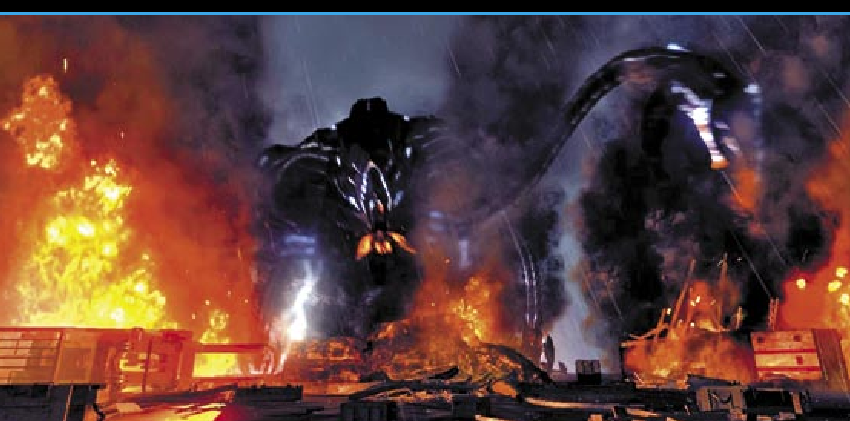


*Ich krieg' die Krise! **Crysis** sieht nicht nur außergewöhnlich schön aus, es beinhaltet obendrein zahlreiche spielerische Innovationen. Der Nano Muscle Suit entfachte Liebe auf den ersten Klick und die schier unglaubliche Handlungsfreiheit sucht seines Gleichen. Wenn doch nur schon Weihnachten wäre ...*

Entwickler: Crytek
Anbieter: EA
Termin: Ende 2006



MITTENDRIN STATT NUR DABEI Zwischensequenzen gibt es im ganzen Spiel keine einzige. Alle Handlungsstränge erlebt der Spieler live und hautnah.



GEWALTIG Mit diesem gigantischen Alien nehmen Sie es am Ende eines der Levels auf. Der hohe Detailgrad und die effektreichen Explosionen erinnern an einen Hollywood-Streifen.


COMMANDOS
STRIKE FORCE
STRIKE FIRST. STRIKE FORCE.
www.commandosstrikeforce.com
PYRO STUDIOS
PlayStation 2
XBOX
XBOX LIVE ONLINE ENABLED
PC DVD ROM
eidos

10 Gründe, warum Crysis unverschämt gut aussieht

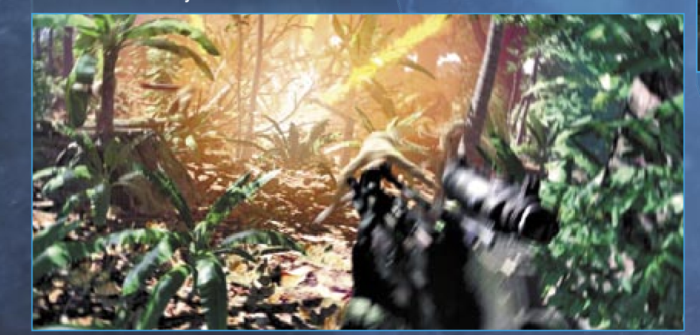
Ähnlich wie Far Cry (dt.) setzt auch Cryteks neuester Shooter auf ein großes Arsenal von Technik-Tricks, um eine glaubhafte Atmosphäre zu erzeugen. Wir erklären, wie hoch der spielerische Nutzen ist.



1. Volumetrische Wolken
Anstelle von zweidimensionalen Texturen hängen dichte, volumetrische 3D-Wolken am **Crysis**-Himmel. Die kriegt man sonst nur in professionellen Flugsimulatoren in ähnlicher Qualität zu Gesicht. Dank realistischer Ausleuchtung scheinen die der Sonne zugewandten Oberflächen schneeweiß, während man auf dem Boden am liebsten den Regenschirm auspacken möchte, sobald sich gigantische Wolkentürme am Firmament aufbauen. Crytek rendert die Wolken deshalb so aufwändig, weil man im dritten Akt des Spiels in schwindeliger Höhe hinterm Steuer eines Kampfflugzeugs gegen Aliens kämpft. Läuft alles nach Plan, soll man nicht nur um die Wolken herum, sondern sogar direkt durch die Himmelskunstwerke fliegen.



2. Soft Particles
Vorbei die Zeiten hässlicher Bitmap-Explosionen und Rauchschwaden: Soft Particles ermöglichen viel realistischere Effekte. Rauch sieht auch dann noch glaubwürdig aus, wenn man mittendrin steht. So wie in **Crysis**.



3. Motion Blur
Spielerisch eher unbedeutend, dafür atmosphärisch wertvoll: Motion Blur bringt wortwörtlich Bewegung ins Spiel. Objekte, die sich schnell und ruckartig bewegen (wie die Waffe im Bild), stellt die Engine unscharf dar.



4. Atmosphärische Beleuchtung
Eine stimmungsvollere Ausleuchtung der Spielwelt gab es bis dato noch nicht. Ein reines Atmosphäre-Bonbon, denn spielerische Auswirkung hat die wunderschöne Farbenpracht nicht.

5. Eine riesige Spielwelt ohne Nachlade-Bildschirm
Beim Anblick der riesigen Inselwelt kriegen nicht nur Südsee-Touristen Fernweh. Die spielerischen Freiheiten halten sich weniger in Grenzen als zuvor: Zwar gilt es, vorgeschriebene Missionsziele zu erfüllen – dabei genießt man aber weitestgehend Handlungsfreiheit. Die Grafik-Engine ist zudem in der Lage, die riesige Spielwelt auf einmal und ohne nerviges Nachladen darzustellen. Da der Spieler die Story stets live miterlebt, gibt es im ganzen Spiel keine Zwischensequenzen.

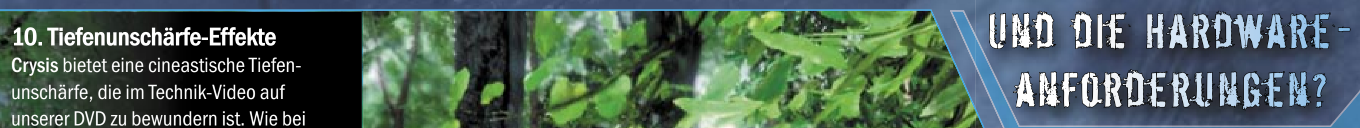


6. Zerstörbare Spielwelt
Dass man die komplette Umgebung in **Crysis** in Einzelteile zerlegen kann, sorgt nicht nur für hübsche Hollywood-Stunt-Szenen. Auch spielerisch macht es einen Unterschied, ob man verschanzte Gegner in einer Hütte mühselig mit dem Gewehr ausschaltet oder einfach mit einem 60-Tonner durch die Eingangstür braust.

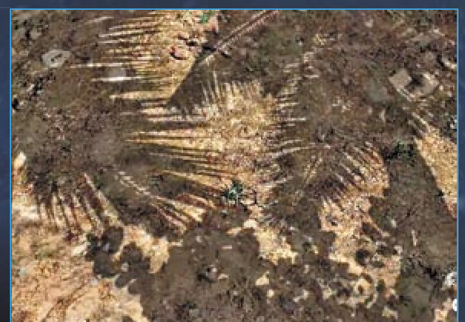


7. Interaktive Spielwelt
Bäume und Pflanzen sehen nicht nur hübsch aus, sondern reagieren auch auf äußere Einflüsse. Im Bild streift eine Spielfigur das Blatt einer Pflanze, worauf es sich realistisch zur Seite bewegt. Die Gegner-KI entdeckt in **Crysis** derartige Spuren und wird alsbald wegen des ungebetenen Eindringlings Alarm schlagen – grandios!





8. Ultra-realistische Gesichter
Half-Life 2 hat gezeigt, wie wichtig glaubwürdige Gesichter und erkennbare Emotionen bei Spielfiguren in Zwischensequenzen sein können. **Crysis** geht einen Schritt weiter und präsentiert Charaktermodelle, deren Haut dank einer speziellen Technik (Sub Surface Scattering) nicht mehr glänzt, als wäre sie mit einer durchsichtigen Plastikfolie überzogen.



9. Soft Shadows
Frühling 2004: Als in **Far Cry (dt.)** die Schatten der Bäume über den Lauf des M-16-Karabiners huschten, schauten viele verdutzt auf den Monitor – so etwas hatte es in einem Ego-Shooter bislang nicht gegeben. Das der Schattenwurf alles andere als realistisch war, merkte niemand. Anders **Crysis**: Hier wirft nun jedes Objekt einen pixelgenauen, leicht abgesofteten Schatten, abhängig von der Stärke des Sonnenlichtes. Beeindruckend, aber spielerisch unbedeutend.

10. Tiefenunschärfe-Effekte
Crysis bietet eine cineastische Tiefenunschärfe, die im Technik-Video auf unserer DVD zu bewundern ist. Wie bei einer Filmaufnahme sind nur jene Bereiche des Bildes scharf dargestellt, die im Fokus liegen. Im Bild erkennt man den Effekt beispielsweise an den verschwommenen Bäumen im Hintergrund.

Und die Hardware-Anforderungen?

„Wenn man die Technik nicht verbessert, kann man auch das Gameplay nicht verbessern", erklärt uns Cevat Yerli, während **Crysis** vor unseren Augen ein wahres Grafik-Feuerwerk abbrennt. „Wir werden garantiert keine Kompromisse eingehen, nur um die Hardware-Anforderungen gering zu halten. Allerdings wird man auch keinen Wunder-PC brauchen, um **Crysis** spielen zu können. Computer, die zum Veröffentlichungstermin nicht älter als 18 Monate sind, sollten keine Probleme kriegen", so Yerli. Klar ist aber wohl auch, dass den totalen Optik-Overkill nur ein sündhaft teures High-End-System garantiert. Alle andere müssen wohl oder übel an der Detailschraube drehen.



Command & Conquer 3 Tiberium Wars*

* Arbeitstitel

Der Tiberium-Konflikt geht weiter, sieben Jahre nach Tiberian Sun findet die legendäre Strategieserie ihre Fortsetzung. Exklusive erste Infos zu Kane & Co.!

Es war der Anfang vom Ende, als im März 2047 die orbitale Weltraumstation Philadelphia von einer nuklearen Explosion vernichtet wurde. Die Bruderschaft der NOD schaltete mit einem Schlag die Kommandozentrale der GDI aus – dies war nur der Beginn einer gnadenlosen Offensive.

Seit unserem letzten Besuch auf der Tiberium-verseuchten Erde haben sich die Dinge dramatisch gewandelt. Angeführt vom nicht tot zu kriegenden Kane hat die fanatische Sekte NOD einen eigenen Staat gegründet, der über die Jahre zur militärischen Supermacht heranwuchs. Jetzt marschieren weltweit NOD-Truppen auf, um die letzten Bastionen der westlichen Zivilisation zu erobern. Die Abwehrschlacht der GDI scheint aussichtslos. Doch unter der Leitung eines unverzagten Offiziers formieren sich die versprengten Streitmacht-Reste zu einem letzten Aufbäumen, um dem dritten, alles entscheidenden Tiberium-Krieg eine Wende zu geben.

Tiberium statt Fehlalarm

Nicht nur die Ausgangssituation der Story ist ein Paukenschlag. Dass es überhaupt noch mal eine Fortsetzung zur Command & Conquer-Serie geben würde, darf ja schon als größerer Knaller gelten. Nach der Veröffentlichung des viel gehypten, aber spielerisch etwas enttäuschenden Tiberian Sun im Jahre 1999 wurden Seitenableger-Reihen wie Alarmstufe Rot oder Generäle gepflegt. Aber die Weiterführung der Originalserie, mit der Westwood anno 1995 das Strategie-Genre revolutionierte, blieb in den Entwicklungsmühlen stecken wie ein zugeparktes Tiberium-Erntefahrzeug.

Hinter den Kulissen herrschte in diesen mageren Tiberium-Jahren kein Mangel an Aktivitäten. Erst wurde Westwood in Electronic Arts' Los-Angeles-Studio integriert, wo man zuletzt schwer mit Schlacht um Mittelerde beschäftigt war. Zwischendurch gab es Personal-Aderlässe zu verkraften, diverse Entwickler-Veteranen seilten sich zu Empire-at-War-Macher Petroglyph ab. Auch der frühere Executive Producer Mark Skaggs ist nicht mehr bei Electronic Arts. Der hatte im Dezember 2004 noch in einem E-Mail-Newsletter angedeutet, dass man als nächstes ein drittes Alarmstufe Rot-Spiel entwickeln würde. Aber Pustekuchen: Unter Regie von Louis Castle, einem der Altgedienten

Zonen-Zustände: Die Spielwelt im Jahre 2047

Vier Jahrzehnte Krieg zwischen GDI und NOD haben ebenso ihre Spuren hinterlassen wie die Umweltzerstörungen des sich ausbreitenden Tiberiums. Die Regionen der Erde lassen sich grob in drei Zonen unterteilen, die unterschiedlich stark befallen sind. Je lebensfeindlicher eine Region ist, desto reichere Tiberium-Beute lässt sich ernten. Dieser Aspekt dürfte im strategischen Spielmodus „World Domination" von großer Bedeutung sein. Dort entscheiden Sie, welches Territorium als Nächstes zu erobern ist und wie Ihre Truppen zur Verteidigung des kontrollierten Gebiets zu verteilen sind.

Zonen-Einstufung	Grün	Gelb	Rot
Anteil an der Erdoberfläche	30 %	50 %	20 %
Bevölkerung	GDI-Hochburg	NOD-Hochburg	Keine Zivilbevölkerung mehr
Tiberium-Verbreitung	Minimaler Befall	Größere Ansammlungen	Gewaltige Mengen
Charakteristik	Relativ unberührt von Krieg und Umweltbelastung	Deutlich vom Krieg gezeichnet, ökologisch schwer geschädigt	Von schweren Ionenstürmen heimgesuchte vergiftete Hölle auf Erden

ROTE ZONE Wie es in der roten, von Tiberium verseuchten Zone aussieht, darüber schweigt sich EA noch aus. Diese Zeichung eines GDI-Soldaten mit Ganzkörperpanzerung lässt erahnen, dass die Bedingungen alles andere als lebensbejahend sind.

Grüne Zone

GRÜN IST DIE HOFFNUNG Wo die Erde noch lebenswert ist: Diese Konzeptgrafik demonstriert den Charakter der relativ Tiberium-freien Spielgebiete.

Gelbe Zone

GELBE GEFAHR Die Kriegsspuren sind nicht zu übersehen, die Umwelt leidet unter dem Kristallbefall.



KETTENRAUCHER Frisch den Produktionsanlagen entstiegen, rumpeln die Konvoi-Einheiten in Reih und Glied los.

SCHWERER JUNGE Der Mammoth ist eine der stärksten Bodentruppen. Der GDI-Prachtpanzer sieht in 3D ungemütlicher denn je aus.

ERSTE ORCA-SICHTUNG Schwer bewaffnete Orca-Flieger sind die größte Bedrohung für NOD-Bodentruppen.

BEGLEITSCHUTZ Die Orca-Bomber der GDI sind für den Luftkampf ungeeignet und sind mit pfeilschnellen Firehawk-Jagdflugzeugen gegen NOD-Flieger zu verteidigen.

Firehawk

aus alten Westwood-Gründertagen, geht es zu den Ursprüngen der Serie zurück. Jetzt haben wir sie, die offizielle Ankündigung für **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** (Arbeitstitel)!

Die dritte Macht

Tiberium ist ein Kristall außerirdischen Ursprungs. Es ist eine leicht nutzbare, potente Rohstoffquelle, aber zugleich radioaktiv und umweltzerstörend. Im Laufe der Serien-Story breitete sich das wertvolle Teufelszeug immer mehr aus und machte Teile der Erde unbewohnbar. Kane, einer der (nicht nur wegen seiner Glatze) schillerndsten Bösewichte der Spielegeschichte, findet das uneingeschränkt gut. Wie ein Prophet faselt er von einer neuen Evolutionsstufe der Menschheit und rekrutiert vor allem in der Dritten Welt fanatische Anhänger für seine Tiberium-Religion. Die GDI, eine Art NATO-Streitmacht der nahen Zukunft, will dagegen Ruhe und Ordnung bewahren, die ökologische Verödung durch die Kristalle stoppen. Und dann wäre da noch ein geheimnisvoller Dritter im Bunde, zu dem Electronic Arts noch mit Einzelheiten geizt. Es scheint sich dabei um eine vollwertige Fraktion mit eigenem Spielstil und exklusiven Einheiten zu handeln. Denn geplant ist ein Trio von separaten Kampagnen, in denen man die Handlung jeweils aus der Sicht einer der drei Parteien erlebt.

> Neben den drei Story-Kampagnen ist die strategische Spielvariante „World Domination“ geplant; die ganze Erde wird zum Schlachtfeld.

Erobere die Welt!

Neben den Story-Kampagnen ist zusätzlich eine strategische Spielvariante namens „World Domination“ geplant, dessen Konzept an die entsprechenden Modi in **Schlacht um Mittelerde 2** oder **Empire at War** erinnert. Bei **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** wird die ganze Erde zum dynamischen Schlachtfeld, bei dem alle Angriffsziele und Truppenverschiebungen von langer Hand auf einer Weltkarte zu planen sind. Armeen und Bauten sollen dabei dauerhaft sein. Es hängt also von der Produktion auf der Weltkarte ab, welche Truppen Sie im nächsten Echtzeit-Strategie-Gefecht einsetzen können. Überlebende Einheiten bleiben erhalten und lassen sich in späteren Kämpfen wieder einsetzen. Dieser interessante Modus soll sowohl solo gegen den Computer als auch online gegen andere Mitmenschen bestreitbar sein.

Und nun zur Wetterkarte

Die Zeit der Pixel und Voxel früherer **Tiberium**-Tage ist vorbei, erstmals ernten Sie Tiberium in 3D-Pracht. Die nächste Generation der **Mittelerde 2**-Grafik-Engine wird vor allem bei den Partikeleffekten aufgemotzt; Explosionen, Feuer, Rauch sollen die Schauplätze spektakulär verschönern. Besonderes Augenmerk gilt dabei den dynamischen Wettereffekten, die sich auch aufs Spielgeschehen auswirken sollen. Mit entsprechender Technologie können Sie das Wetter manipulieren, um so im richtigen Moment bestimmten Einheitentypen das Leben zu erschweren. Dass Infanteristen keine Regenschirme bei sich tragen, ist nicht das Problem. Aber wir können uns zum Beispiel Ionenstürme vorstellen, die Lufteinheiten zu schaffen machen oder Schauer auf Knopfdruck, welche Bodentruppen behindern.

Einheiten kombinieren

Bei den Einheiten von **Command & Conquer 3: Tiberium**

Die drei Fraktionen

Die Parteienlandschaft wächst: Zwei alte Bekannte, die sich nicht mögen und ein „Neuer“, zu dem noch kräftig spekuliert werden darf.

Global Defense Initiative (GDI)

- Begann als eine Art UN-Friedenstruppe, kämpft für die Allianz der westlichen Welt.
- Einheiten mit großer Feuerkraft und Panzerung.
- Vor allem für direkte Frontalangriffe geeignet.
- Nutzt Tiberium nur widerwillig, um den Rüstungsapparat im Krieg gegen NOD finanzieren zu können.
- Kontrolliert zu Spielbeginn vor allem die Regionen, die vom Tiberium-Befall weitgehend verschont blieben.

Die NOD-Bruderschaft

- In der Dritten Welt stark gewordene Pseudo-Religion, aufgestiegen zur militärischen Supermacht.
- Tarnende und täuschende Einheiten mit exotischen Technologien ...
- ... die schnell und unerwartet zuschlagen.
- Enthusiastische Tiberium-Liebhaber, die sich händereibend auf die völlige Verwandlung der Erde freuen.
- Beherrscht primär Länder, die schon im fortgeschrittenen Stadium von Tiberium befallen sind.

Große Unbekannte: Partei Nr. 3

Electronic Arts verrät noch keine Details zu der neuen spielbaren Fraktion. Unser (rein spekulativer) Tipp: etwas Außerirdisches würde passen.

Bild dir deine Meinung

Electronic Arts hält sich zum aktuellen Zeitpunkt noch sehr bedeckt, was **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** betrifft. Die uns zur Verfügung gestellten Artworks und Renderbilder lassen jedoch schon Rückschlüsse auf bestimmte Levels, Fahrzeuge und Situationen zu. Beispielsweise lautet der Dateiname von Bild 1 „NOD Troops in Ruins“, auf dem man einen riesigen Mech sieht, der von Soldaten flankiert durch eine zerstörte Stadt stampft. Woraus man wiederum schließen kann, dass die NOD-Streikräfte anders als in den ersten Teilen nun auch sehr schwere Fahrzeuge einsetzen. Bild 2 zeigt einen völlig zerstörten Hafen, in dem mehrere Schiffwracks ihrem Ende entgegenrosten.

Möglicherweise dient dieses Bild einem Level-Designer dazu, ein entsprechend düsteres Szenario für eine Kampagnen- oder Mehrspielerkarte zu entwerfen. Auf Bild 3 sieht man die Ionenkanone der GDI, eine Superwaffe, welche schon in den Vorgängern zum Einsatz kam. Das Bild liegt auch als Poster der kürzlich veröffentlichten Kompilation **C&C: Die ersten zehn Jahre** bei. Interessant ist Bild 4: Für eine einfache Illustration, anhand der man einen Level entwirft, ist dieses Bild viel zu aufwändig gerendert. Auf einem ähnlichen Bild im Extrakasten auf Seite 49 sieht man die gleiche Szene aus anderem Blickwinkel, allerdings tummeln sich auf den Straßen kleine Panzer. Gut möglich, dass dies eine der ersten Szenen aus den angekündigten Video-Zwischensequenzen sind, die in den ersten beiden **C&C**-Teilen für die unverwechselbare Atmosphäre gesorgt haben.



1



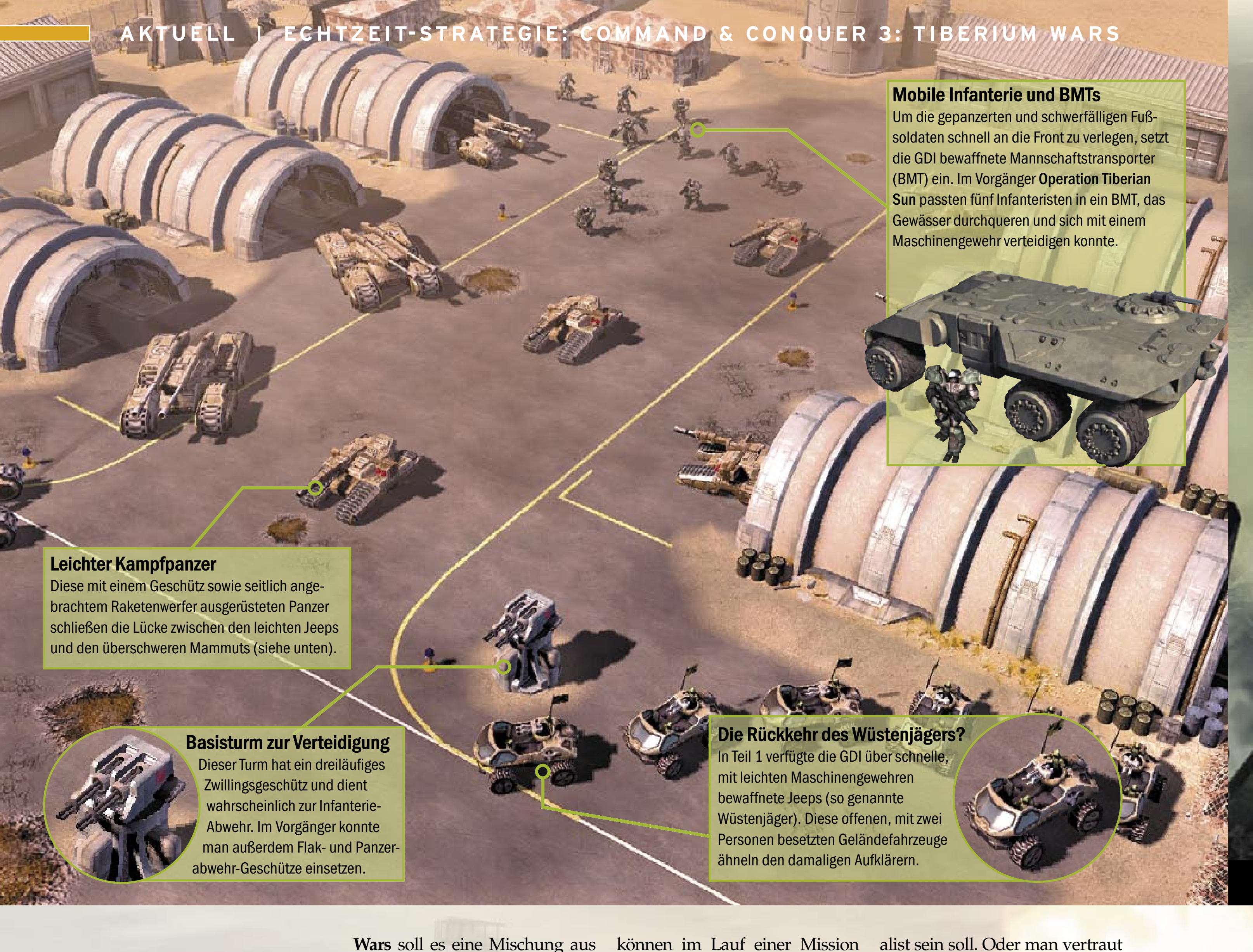
2



3



4



DAS MAMMUT

Mit dem vierbeinigen Mech Mammut-MK II aus Teil 2 hat dieser kettenbetriebene Koloss nichts gemein. Stattdessen ähnelt der überschwere Kampfpanzer optisch wieder den Mammut-Tanks des ersten Teils. Markenzeichen damals wie heute ist das riesige Zwillingsgeschütz, mit dem gegnerische NOD-Panzer ratzfatz zu Klump geschossen werden.

Wars soll es eine Mischung aus brandneuen Modellen und serientypischen Klassikern geben. Orca-Flieger, Mammoth-Panzer & Co. werden dabei durch ihre neuesten Modelljahre mit verbesserten Fähigkeiten repräsentiert. Ganz neue Fuhrpark-Perspektiven verspricht das Konzept der Pärchenbildung: Durch Kombination zweier Einheiten lässt sich jeweils eine neue Super-Einheit erzeugen. Beim Thema Basisbau setzt man verstärkt auf Mobilität, Stützpunkte können im Lauf einer Mission umziehen. Das Einzugsgebiet von Tiberium-Feldern dürfte da zu den begehrteren Lagen gehören, denn der Rohstoff ist die Grundlage für Truppenproduktion und Upgrade-Forschung. Wer den Tiberium-Zugang kontrolliert, gewinnt die Schlacht – entsprechend hart umkämpfte Frontlinien dürften sich in Kristallnähe bilden.

Einheiten kombinieren

Damit sich alles auch spielt wie geschmiert, wird die künstliche Intelligenz unter besonderer Berücksichtigung von Wegfindung und schnellen Reaktionszeiten neu programmiert. Schnell, straff, direkt soll sich **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** spielen; sogar der Stil der KI ist wählbar. So stellen Sie ein, ob der Computergegner eher ein forscher „Rusher“ oder ein stubenhockender Defensivspezialist sein soll. Oder man vertraut der Einstellung „anpassungsfähig“, bei der die KI versucht, Ihren Stil zu analysieren, um dann eine ähnliche Spielweise anzunehmen. Wer indes lieber die ungekünstelte geistige Kraft menschlicher Gegner herausfordert, darf sich auf Mehrspieler-Features wie integrierten Clan-Support, Beobachter-Modus oder Voice-Over-IP-Unterstützung für Sprachübertragung freuen.

Zurück in die Neunziger

Unverzichtbarer Bestandteil des originären **Command & Conquer**-Erlebnisses sind Video-Zwischensequenzen mit echten Schauspielern. Dieser Brauch schien mit den Neunzigerjahren weitgehend in der Spielebranche ausgestorben zu sein. Doch bei aller Liebe zu moderner Renderkunst muss man nur mal die NOD-Scheibe von **Tiberian Sun** wieder ins Laufwerk poppen und sich an den schrägen Clips zum Kampagnen-Auftakt delektieren, um an deren Charme erinnert zu werden. Der etwas spröde Serienableger **Generäle** versuchte ohne Videoclip-Präsentation auszukommen, aber für **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** besteht noch Hoffnung: Zwar kündigt Electronic Arts an, dass es „neue Methoden“ geben werde, um die Story zu erzählen – aber traditionelle Zwischensequenzen seien auch geplant. Dazu passen denn auch die gerenderten Artworks, die wir in diesem Artikel zur Illustration eingesetzt haben und die teilweise wie Screenshots aus einem Videoclip aussehen. Ob das jetzt auch die Rückkehr von Bösewicht Kane bedeutet, dazu schweigen die Entwickler ... noch!

„C&C 3 – Die Rückkehr der Tiberium-Sammler: Die störrischen Erntefahrzeuge vergangener C&C-Episoden sind natürlich auch im dritten Teil wieder dabei.“

REICHE ERNTE Die radioaktiven Tiberium-Kristalle sind eine enorm ergiebige, leicht zu verarbeitende Energiequelle. Spezielle, extrem robuste Erntefahrzeuge sind nötig, um diesen Rohstoff in der Spielwelt zu sammeln.

WACHTURM Dieser stählerne Turm ähnelt der Funk- und Radarzentrale der GDI. Es lässt sich im Spielverlauf mit Upgrades wie dem Ionenwerfer-Uplink ausrüsten.

HEINRICH LENHARDT

Na, erinnern Sie sich noch an das erste Mal, als Sie **Command & Conquer** *in Aktion erlebt haben? Wenn es eine altehrwürdige Spielserie gibt, deren Nachfolger überfälligst ist, dann die klassische Tiberium-Saga, mit der Westwood 1995 die PC-Spielewelt auf den Kopf stellte. Nichts gegen den Ableger* **Generäle**, *doch ich bin wirklich scharf auf ein „richtiges“* **C&C**-*Spiel. Die ersten Infos zu* **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** *sind noch etwas karg, wecken aber Hoffnung auf eine rosige Tiberium-Zukunft. Allein wegen Qualitätssprüngen bei Grafik, KI und Bedienung lohnt sich die Fortsetzung. Zudem bewies das Entwicklungsstudio EA Los Angeles zuletzt mit* **Schlacht um Mittelerde 2** *seine Echtzeit-Strategie-Kompetenz.*

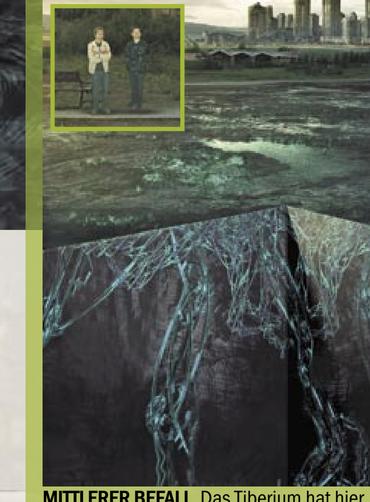
Entwickler:	EA Los Angeles
Anbieter:	Electronic Arts
Termin:	2007

Tiberium: Risiken und Nebenwirkungen

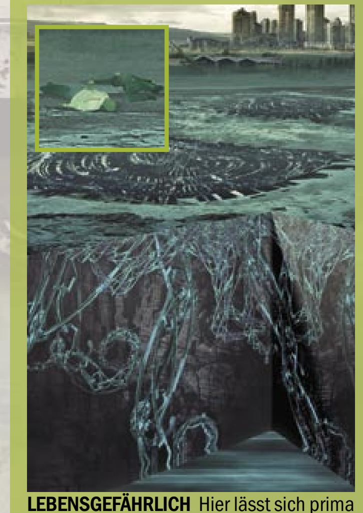
Tiberium ist außerirdischen Ursprungs und befällt immer mehr Bereiche der Erde wie eine Seuche. Es entzieht dem Erdreich alle Nährstoffe, vergiftet jegliches Leben und verwandelt blühende Landschaften in tote Wüsten.



HARMLOS In den „Grünen Zonen“ hat sich kein Tiberium ausgebreitet, Menschen (kleines Bild) haben nichts zu befürchten.



MITTLERER BEFALL Das Tiberium hat hier bereits Teile des Erdbodens kontaminiert, Menschen können hier noch (über)leben.



LEBENSGEFÄHRLICH Hier lässt sich prima Tiberium abbauen, für Menschen ohne Schutzkleidung ist es aber tödlich.

C&C im Wandel der Zeit

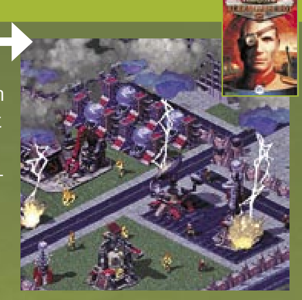
Mit **Dune 2** fing alles an – und mit ihm der Siegeszug eines ganzen Genres. Wir zeigen Ihnen, wie sich **Command & Conquer** über die Jahre hinweg entwickelt hat.

Alarmstufe Rot



Bereits 1996 die gute Nachricht: **C&C Alarmstufe Rot** bringt die ersehnte SVGA-Grafik! Die Handlung spielt in einer alternativen Vergangenheit, in der sich Alliierte und Sowjets um die Weltherrschaft zanken. Spielerisch wenig Neues, auch das Design schwächelt. Trotzdem ist **Alarmstufe Rot** einer der beliebtesten Teile der Reihe. Am Ende der Sowjet-Kampagne hat NOD-Oberhaupt Kane seinen ersten Auftritt.

Alarmstufe Rot 2



Anders als sein direkter Vorgänger enthält **Alarmstufe Rot 2** (2000) keinen geschichtlichen Zusammenhang zur Tiberium-Trilogie und spinnt den Konflikt zwischen Alliierten und Sowjets lose weiter. Bessere, selbstironische Videos, abwechslungsreiche Missionen und abgefahrene Einheiten stehen auf der Haben-Seite, jedoch ist die Optik angestaubt. Es bleibt das letzte **Command & Conquer**-Spiel in 2D-Grafik.

Add-ons: Gegenangriff & Vergeltungsschlag

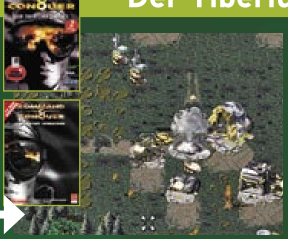


Als einziges **Command & Conquer**-Spiel erschienen für **Alarmstufe Rot** gleich zwei Erweiterungen. Sowohl **Vergeltungsschlag** als auch **Gegenangriff** (beide 1997) sind in erster Linie gut gemachte Mappacks mit ein paar neuen Einheiten.

Add-on: Yuris Rache

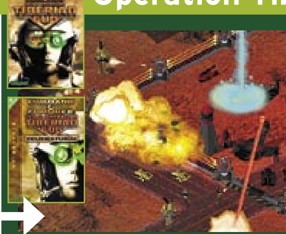
Das Add-on **Yuris Rache** (2001) ist noch eine Spur abgedrehter als das Hauptspiel. Schauspieler Udo Kier mimt wieder den Bösewicht, die Missionen sind fordernder und überraschen mit witzigen Zeitreise-Ideen. Insgesamt eine der besten Erweiterungen zu einem **C&C**-Spiel.

Der Tiberiumkonflikt



In der Ausgabe 09/95 der PC Games resümieren wir über das erste **C&C**-Spiel: „Ein motivationsschwangerer Strategiekracher von Profis für Profis!" Der Konflikt zwischen den Supermächten GDI und NOD fesselt dank tollem Design, knackigen Missionen und genialen Filmsequenzen. Die Wertung: satte 90 Prozent. Das Add-on **Ausnahmezustand** (1996) bringt nur lose, zusätzliche Einzel- und Mehrspielerkarten.

Operation Tiberian Sun



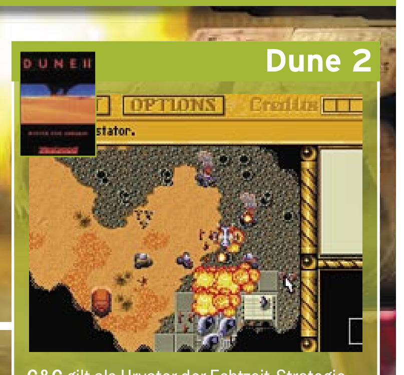
Nach **Alarmstufe Rot** erscheint 1999 der nächste Teil der Tiberium-Reihe – und wird fälschlicherweise als **C&C 3** beworben. Die neue Engine setzt zwar auf Voxel und berechnet Höhenstufen, ist optisch aber enttäuschend: Frühere Screenshots sahen deutlich besser aus als die Grafik im fertigen Spiel. Immerhin, Missionsdesign und Cutscenes sind gelungen. Das Add-on **Feuersturm** (2000) bietet nur mehr vom Gleichen.

Tiberium Wars



So kann man deutsche Spieler verwirren: Bereits **Operation Tiberian Sun** wurde hier zu Lande als **Command & Conquer 3** bezeichnet. War es aber nie, denn **Alarmstufe Rot** ist kein zweiter Teil und zählt nicht zur Tiberium-Reihe. Erst mit **Tiberium Wars** wird das **C&C**-Universum zur Trilogie – mehr als zehn Jahre nach seinem ersten Teil. Werden unsere brennenden Fragen um das Tiberium und NOD-Oberschurken Kane endlich beantwortet?

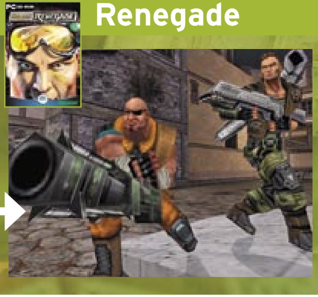
Dune 2



C&C gilt als Urvater der Echtzeit-Strategie, obwohl **Dune 2** dieser Titel gebührt. 1992 veröffentlichte Westwood Studios das Spiel auf Basis des Sciencefiction-Films „Dune – Der Wüstenplanet" (1984), welches die wichtigsten Bestandteile der **C&C**-Reihe bereits in sich trug: Basisbau, Ressourcen sammeln, Panzer bauen, Gegner plätten. Dem vor allem optisch aufpolierten Remake **Dune 2000** (1998) folgte **Emperor** (2001), das erstmals in 3D-Grafik erstrahlte.

Renegade

Sole Survivor



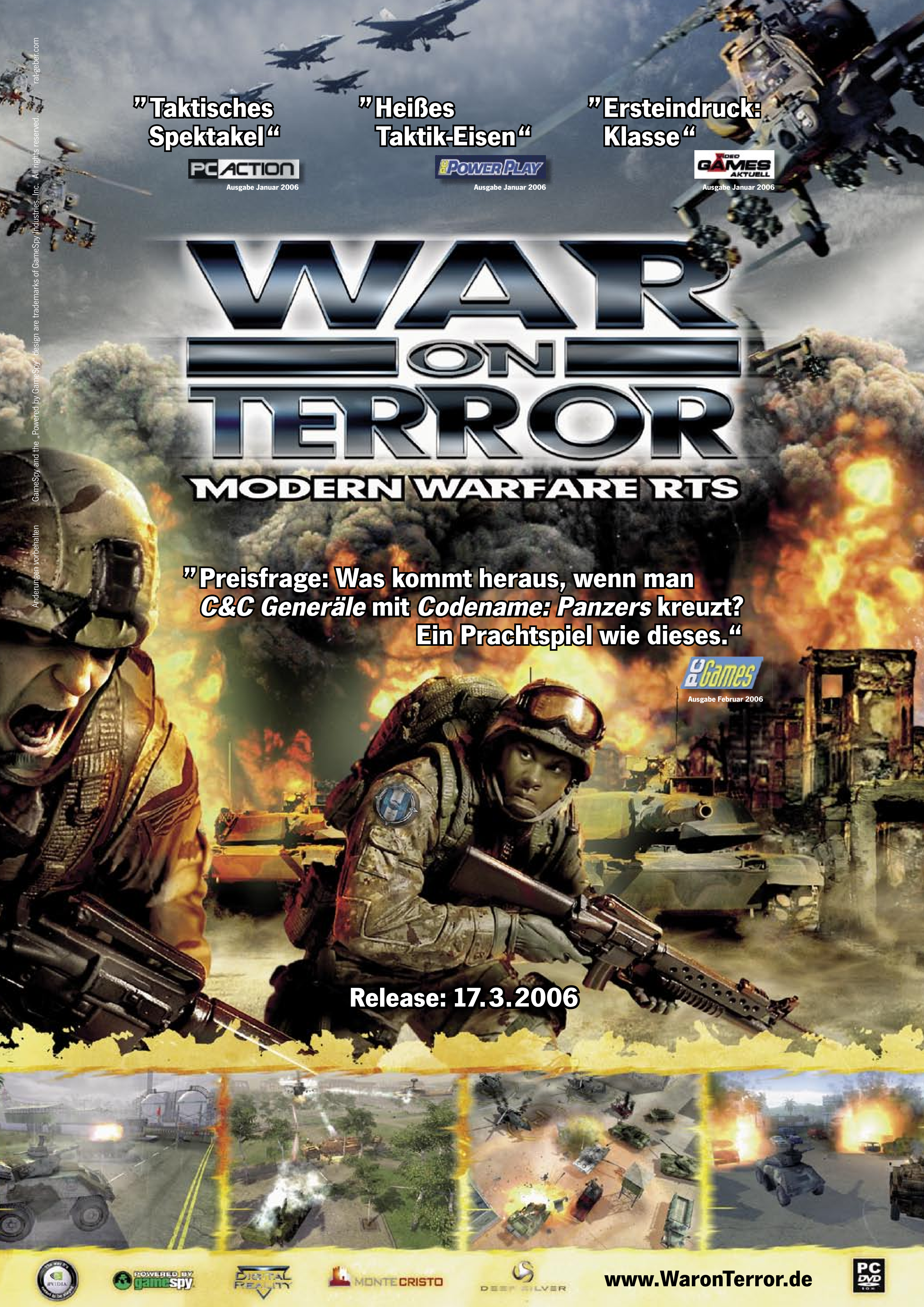
Zwischen dem **Tiberiumkonflikt** und **Tiberian Sun** ist der Ego-Shooter **Renegade** (2002) angesiedelt. Sie spielen den Commando-Söldner aus **C&C 1** und ballern sich so munter durch Myriaden von NOD-Soldaten. Dank dichter Story, markiger Sprüche und steuerbarer Fahrzeuge aus **Der Tiberiumkonflikt** macht **Renegade** überraschend viel Spaß – trotz damals schon mittelmäßiger Grafik. Ein Nachfolger war in Arbeit, wurde aber frühzeitig wieder eingestellt.
Sole Survivor (1997) ist das fehlgeschlagene Mehrspieler-Experiment der Serie. Wie in einem Deathmatch steuert man nur eine Einheit über eine Karte aus **C&C 1**. Klingt öde, war öde und wurde zurecht nie in Deutschland vertrieben.

Generäle

Add-on: Die Stunde Null



Der jüngste **C&C**-Spross hat kaum noch etwas mit seinen Vorgängern gemein. In einem semirealistischen Gegenwartsszenario beharken sich drei Parteien: Amerika, China und die GBA – letztere sind arabische Terroristen. Aufgrund der Ähnlichkeit zum politischen Weltgeschehen und einer moralisch fragwürdigen Mission wird das Spiel indiziert und muss als entschärftes **C&C Generäle** (2003) neu veröffentlicht werden. Grafisch wie spielerisch mischt es auch heute noch weit oben mit: Besonders im Multiplayer überzeugen die effektreichen Schlachten nach wie vor. Das Add-on Die **Stunde Null** (2003) bringt frische Missionen und Einheiten sowie die noch im Hauptspiel vermissten Zwischensequenzen.



"Taktisches Spektakel"
PC ACTION
Ausgabe Januar 2006
"Heißes Taktik-Eisen"
PowerPlay
Ausgabe Januar 2006
"Ersteindruck: Klasse"
Video Games Aktuell
Ausgabe Januar 2006
WAR ON TERROR
MODERN WARFARE RTS
"Preisfrage: Was kommt heraus, wenn man C&C Generäle mit Codename: Panzers kreuzt? Ein Prachtspiel wie dieses."
PC Games
Ausgabe Februar 2006
Release: 17.3.2006
Powered by gamespy
Digital Reality
MONTECRISTO
DEEP SILVER
www.WaronTerror.de
PC DVD



BAUHAUS Die Gebäudekonstruktionen orientieren sich bei **DSA** an der Architektur von Burgen und Fachwerkhäusern des 14. Jahrhunderts.

Das Schwarze Auge 4

Drakensang | Also doch: Zehn Jahre nach der Nordland-Trilogie erscheint der vierte Teil des Rollenspielklassikers. PC Games hat exklusive Details.

Zu einer Zeit, als in den Garagen unserer Republik nicht nur Autos und Rasenmäher repariert, sondern auch Computerspiele programmiert wurden, fesselte **Das Schwarze Auge: Schatten über Riva** von der schwäbischen Spieleschmiede Attic unzählige Fans wochenlang an die Bildschirme. Das interaktive Pendant zum erfolgreichen Pen&Paper-Rollenspiel gebar seit 1992 zwei Nachfolger und verkaufte sich weltweit 2,4 Millionen Mal. Nach dem dritten Teil der **Nordland**-Trilogie im Jahr 1996 ist es allerdings ruhig um **Das Schwarze Auge** geworden, was Computerspiele betrifft. Attics **DSA**-Versionen wurden innerhalb der **Nordland**-Trilogie technisch nur geringfügig verbessert, neue Rollenspiele mit innovativer Technologie drängten in den Markt ...

Zehn Jahre später stehen wir in den Spielestudios von Radon Labs, dem Entwickler hinter **Project Nomads**. Im Berliner Bezirk Mitte ist kein Garagenteam zugange, sondern eine 50 Mann starke Truppe mit hoch qualifizierten Grafikern, Programmierern und Level-Designern. Hier entwickelt man High-Tech-Engines, will gerüstet sein für den Wettbewerb mit internationalen Spitzenstudios. Schließlich wird nicht mehr Freakware auf 3,5"-Disketten produziert, sondern man riskiert für Großproduktionen heutzutage Millionenbudgets. Das Team von Radon Labs hat sich einen heimlichen Traum erfüllt. Bereits seit 2003 werkeln die Berliner in tiefster Verschwiegenheit an **Das Schwarze Auge: Drakensang**.

Rundenweise Randale

„Wir sind absolute **DSA**-Fans, wir lieben diese Welt", bekennt Firmen-Mitgründer Bernd Beyreuther. Die Berliner haben ganz konkrete Vorstellungen, wie im Gegensatz zu vielen rein actionorientierten Genre-Vertretern ein „richtiges" Rollenspiel auszusehen hat. „Wir haben es auf die Formel ‚**Baldur's Gate** in 3D' gebracht", erklärt der Radon-Labs-Chef. „Das bedeutet, dass wir ein Rollenspiel machen, bei dem man in einer Gruppe loszieht, mehrere Charaktere entwickelt und in taktik- und strategieorientierte Kämpfe verwickelt wird." Dazu würzt das Studio den eigentlich rundenweise nach **DSA**-Regelwerk ablaufenden Schlagabtausch mit Action-Spielzutaten wie vielfältige Kampfbewegungen und spektakuläre Spezialeffekte. „Wir wollten ähnlich wie bei **Baldur's Gate** ein rundenbasiertes Kampfsystem implementieren, aber uns war sofort klar, dass das Geschehen mit einer viel actionreicheren Anmutung inszeniert werden muss", erklärt Bernd Beyreuther. „Der Spieler ist heutzutage einfach an höchstes technisches Niveau gewöhnt. Wir wollen also mehr Geschwindigkeit ins Spiel bekommen, ohne dass der Spieler die Kontrolle über die Gruppe verliert." Die Scharmützel können jederzeit pausiert werden; bestimmte Formationen der vierköpfigen Gruppe, die richtige Wahl des Angriffs und der Waffe bestimmen über Wohl und Wehe der kunterbunten Heldenschar.

Best Side Story

„Bei uns entscheiden die Fähigkeiten der Charaktere über den Ausgang eines Kampfes und nicht die Klickgeschwindigkeit der Spieler", sagt Bernd Beyreuther. Neben einem strategisch angelegten Spielkonzept steht bei Radon Labs für die Umsetzung von **Das Schwarze Auge: Drakensang** außerdem die Erzählung einer überzeugenden, epischen Fantasy-Geschichte ganz oben im Pflichtenheft. „**Baldur's Gate** in 3D als Vision bedeutet für uns auch, dass die Charaktere und die Story sehr wichtig sind. **DSA** ist ja keine statische Welt, sondern ein gewaltiges, lebendes Universum, das laufend von 20 bis 30 Redakteuren erweitert wird." Die Bemühung um eine akkurate Erzählung ist in den Räumen von Radon Labs offensichtlich. Stapelweise türmt sich die **DSA**-Hauspostille **Der Adventurische Bote** (mit Nachrichten über die neuesten Ereignisse in der Fantasiewelt) auf den Schreibtischen; die Belegschaft blättert regelmäßig in dicken Nachschlagewerken über berühmte Recken und Unholde des verwunschenen Reiches. Die wichtigste



TICK, DU BIST Die rundenweise ablaufenden Scharmützel sind durch vielfältige Animationen und Spezialeffekte spannend wie Echtzeitkämpfe inszeniert.



LANDSCHAFTSGÄRTNER Statt einfacher Höhen-Maps werden auch Felsenüberhänge wie vor der Höhle dargestellt.

Verpixelte Vergangenheit

DSA in den Kinderschuhen: Die ersten PC-Spiele erschienen zwischen 1992 und 1996.







1. Wolle Streitaxt kaufe? Im Handelsbildschirm wurden Gegenstände in der Gruppe getauscht.

2. Du bist dran, Mann! Auf einer Art Schachbrett verdrosch man böse Drachen Zug um Zug.

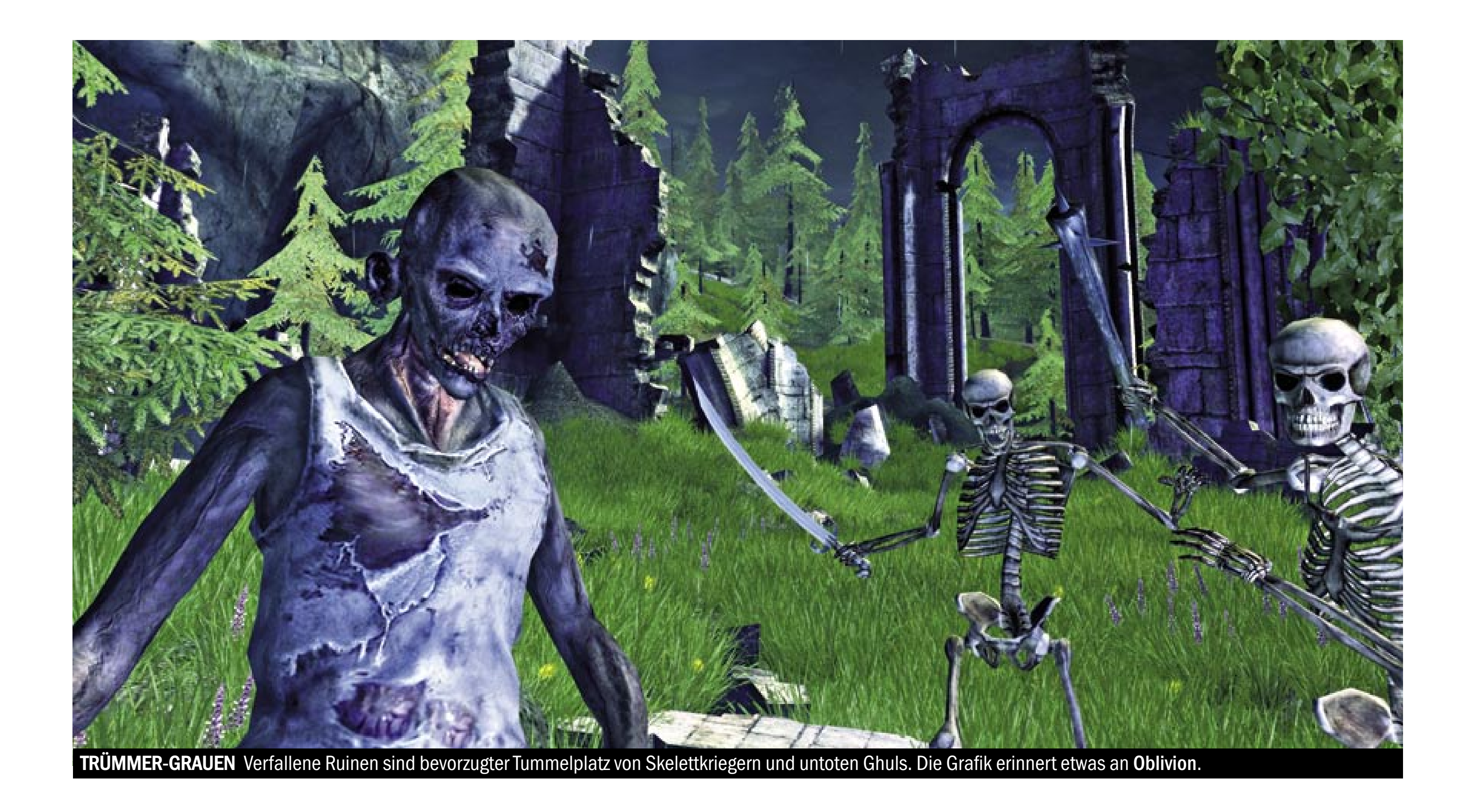
3. Folgen Sie der B4 bis zum Kreisverkehr! Innovativ: Die Automap war Anfang der Neunzigerjahre selten Serienausstattung.

4. Die Welt zu Gast bei Feinden Wohnt der überall? Dieser Pöbler öffnete ungebetenen Gästen recht oft die Tür.



SCHWERTARBEIT

Archetypen wie etwa dieser garethische Krieger wurden von DSA-Original-Zeichnern für das PC-Spiel skizziert. Die Charaktere werden je nach Geschlecht per Motion-Capturing-Aufnahmen von weiblichen oder männlichen Darstellern animiert, wobei jede Figur über eine Ruhe-, Treffer-, Bewegungs- und Todesanimation verfügt. Zusätzlich können die Helden gemäß DSA-Regeln gezielt Kopf, Körper oder Beine von Gegnern angreifen.

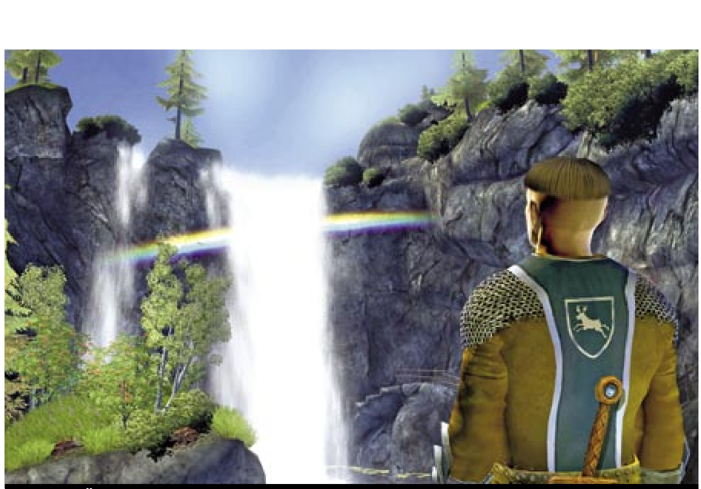


TRÜMMER-GRAUEN Verfallene Ruinen sind bevorzugter Tummelplatz von Skelettkriegern und untoten Ghuls. Die Grafik erinnert etwas an **Oblivion**.

Ressource schlägt jedoch Bernd Beyreuther im Versammlungsraum des Unternehmens auf: Eigens für **Drakensang** beauftragten die Berliner zwei **DSA**-Autoren, die dem Studio eine über 1.000 Seiten starke Hintergrundgeschichte lieferten. Seit Monaten ist das Team damit beschäftigt, die eigens für das Spiel ersonnenen Ereignisse in Adventurien in kleine, leicht verdauliche Happen zu zerschnipseln und in einzelne Quests umzuarbeiten.

Talkshow

Transportmittel für den Fortlauf der Handlung und der Darstellung der Charaktere sollen ausgefeilte Dialoge sein. Vor interaktiven Textlawinen, die sich oftmals als quälende Parkkralle für abenteuerhungrige Spieler entpuppen, will man **DSA**-Fans dennoch bewahren. „Wir haben vorgegeben, dass die Textlängen in den Dialogbäumen möglichst kurz bleiben", sagt Projektleiter Jan Lechner. „Ein Mitarbeiter beschäftigt sich zurzeit nur damit, die Textlänge auf ein Minimum zu reduzieren." Außerdem, so verspricht Lechner, seien dynamische Entscheidungspunkte vorgesehen, anhand derer der Spieler wählen könne, ob er noch mehr Informationen über die Quest, die Charaktere oder die jeweilige Gegend abrufen will. „Er kann sich natürlich nur die Informationen holen, die er gerade für die aktuelle Aufgabe benötigt und dann den Dialog abbrechen", verspricht Lechner. Viel versprechend wirkt bereits jetzt die grafische Umsetzung von **Drakensang**. Obwohl der Titel erst Ende nächsten Jahres in den Läden stehen dürfte, wirkt das Märchenreich bereits jetzt überraschend detailliert. Auf Art Director Martin Elsäßer und sein Team wartet trotzdem noch reichlich Arbeit. „Die Welt von Adventurien ist ziemlich groß, und uns war früh klar, dass wir schnell einen Prototypen machen mussten, um möglichst bald das Spiel testen zu können", erklärt der Chef-Grafiker. „Das heißt, die ganze Welt ist bereits jetzt spielbar, wird aber oftmals durch grafische Platzhalter repräsentiert, die noch nicht texturiert sind." Stilistisch lässt das gesamte Konzept von **DSA** die Orientierung an historischen Gebäuden und Gegenden zu. Das im Spiel dargestellte Mittelreich von Adventurien ist mit seiner starken historischen Verwurzelung nämlich durchaus vergleichbar mit dem Mitteleuropa des 14. Jahrhunderts. Daher schwärmt das Grafikteam in regelmäßigen Abständen aus, um Burgen und alte Stadtkerne in Thüringen und Sachsen zu studieren. Fachwerkhäuser in **DSA** verfügen so über ähnliche Giebelformen wie die historischen Originale. Selbst die so genannte Wetterfront, eine im Mittelalter typische Schieferverkleidung zum Schutz der zur



WETTERFÜHLIG Wettereffekte sorgen für atmosphärische Landschaftsdarstellungen. Bei Sonnenschein entsteht über der Gischt des Wasserfalls ein Regenbogen.



TORF-DORF In Adventurien entdeckt die Heldentruppe nicht nur kleine Ansiedlungen wie dieses entlegende Nest im Sumpf, sondern auch eine Stadt mit 3.000 Einwohnern.

Adventurische Änderungsschneiderei

Mit einem eigens entworfenen Editor passt Radon Labs Ausrüstungsgegenstände, Kleidung und Waffen den verschiedenen Rassen an.



Der hünenhafte garethische Krieger ist mit einem traditionellen Waffenrock, Schulterpanzern, Knieschutz und feinen Kettenhemd-Applikationen ausgestattet. Die Gegenstände werden ausschließlich in einer Standardgröße entworfen.



Über ein Morphingsystem im Editor kann der Charakter nicht nur verkleinert werden, sondern das Werkzeug erlaubt es auch, gedrungenere oder schlankere Körperformen darzustellen. Die Ausrüstung wird in korrekter Größe und Position zugeordnet.



Fertig ist der Zwerg: Der Charakter ist nun nicht einfach in der Größe reduziert, sondern von der Gestalt her gedrungener. Der Vorteil: Eine identische Ausrüstung passt automatisch jeder Rasse. So sind in der gleichen Zeit viel mehr verschiedene Gegenstände zu entwerfen.

Regenseite zugewandten Gebäudeseite, findet sich im Spiel.

Burgenland

Elsäßers bisheriges Meisterwerk ist die komplexe Konstruktion der Burg Grimmzahn. Gerade bei solchen größeren Anlagen hält er es für unerlässlich, sich historischer Vorbilder zu bedienen, um eine glaubwürdige Architektur zu erreichen. Bauteile aus Holz sind in Grimmzahn genauso wie im historischen Vorbild deswegen immer möglichst weit oben eingesetzt, weil sie verwundbarer gegen Angriffe sind. Die Burg verfügt über mehrere Innenhöfe, um Verteidigungslinien aufbauen zu können und eine vollständige Einnahme zu erschweren. „Wir übernehmen Burgen zum größten Teil eins zu eins aus der Realität, weil die Bauweise Prinzipien folgt, deren Begründung man sich heute gar nicht mehr gegenwärtig ist“, erklärt Martin Elsäßer. „Ein Beispiel für die Tricks mittelalterlicher Baukunst ist, dass Aufgänge zu Burgen immer links herum führen. Der Grund ist, dass Ritter zu damaliger Zeit die Schilde stets links trugen und so die Angreifer ihre am wenigsten geschützte Seite den Bogenschützen von der Burg aussetzen mussten.“ Eine ähnliche Hingabe zum Detail steckt in der Gestaltung der Waffen und der Ausrüstung. Jede einzelne Waffe verfügt neben den Farbtexturen über eine so genannte Specular Map, die die Intensität des Glanzes festlegt. Im Ergebnis schimmern Metallbeschläge einer Armbrust mehr als der Holzschaft. Zusätzlich verwendet Radon Labs für jeden Gegenstand eine Normal Map, die die Struktur der Waffe nachzeichnet und so Holzmaserungen und feinste Ziselierungen im Metall plastisch erscheinen lässt.

Sammlerstücke

Elsäßer weiter: „Der Spieler entwickelt ja seine Charaktere und sammelt Gegenstände, auf die er stolz sein soll. Daher soll er auch stets in der Lage sein, seine Helden aus der Nähe zu betrachten und ein detailliertes optisches Feedback erhalten.“ Da es jedoch hunderte von Ausrüstungsgegenständen gibt, greift man tief in die Trickkiste. Über einen Editor kann ein einmal entworfener Ausrüstungsgegenstand automatisch skaliert und derselbe Gegenstand den Rassen schnell angepasst werden (siehe Extrakasten links). Sie sammeln die Schätze in einem riesigen Gebiet: Allein die Region des dargestellten Mittelreiches umfasst eine Fläche von 900 Quadratkilometern. Insbesondere eine spezielle Fantasy-Metropole dürfte dabei einen Besuch wert sein: „Wir planen, eine Stadt mit 3.000 Einwohnern nachzubauen“, verrät Level-Designer Sven Fahrenwald. Um welche adventurische Stadt es sich dabei handelt, möchte er jedoch noch nicht enthüllen. Dadurch, so mutmaßt der Weltenbauer, könne **DSA**-Fans bereits zuviel von der Geschichte vorweggenommen werden ...



RATTENSCHARF Standard-Monster sollen über innovative Designs spektakulärerer als in Rollenspielen üblich dargestellt werden.

CHRISTOPH HOLOWATY



Das Schwarze Auge: Drakensang *ist eine faustdicke Überraschung. Endlich dürfen wir uns wieder auf ein traditionelles Taktik-Rollenspiel auf technisch höchstem Niveau freuen. Grafisch wirkt das Spiel erstaunlich ausgereift. Freilich fehlen in diesem frühen Stadium noch zahlreiche Details. Das, was bisher von Adventurien zu sehen ist, macht aber klar: Hier legen echte* **DSA**-*Fans Hand an. Das Schickal des Mittelreiches ist bei Radon Labs bestens aufgehoben.*

Entwickler: Radon Labs
Anbieter: Dtp
Termin: Ende 2007

PRÄCHTIG Im späteren Spielverlauf stehen Ihnen mächtige Einheiten wie Dämonen oder Paladine zur Verfügung.

ZAUBERER Ihr Held unterstützt sein Heer mit Magie.

BEFREIER In diesem Turm wird Isabel gefangen gehalten.

UNTOT Nekromanten spielen in der Demo eine Nebenrolle.

SHOWDOWN Nicolai steht Dämon Agrael gegenüber.

BELAGERUNG Mit unserer mächtigen Armee stehen wir vor dem Hort des Bösen: der Dämonen-Zitadelle.

Heroes of Might and Magic 5

Der Countdown nähert sich dem Ende: Am 18. Mai soll endlich die sehnsüchtig erwartete Fortsetzung der beliebten Heroes-Serie erscheinen.

Einen Monat vor der Veröffentlichung von **Heroes of Might and Magic 5** ziehen die Entwickler von Nival Interactive die Spendierhosen an: Eine umfangreiche Demo-Version bietet tiefe Einblicke in die fast fertige Spielversion. Insgesamt drei Missionen sind im Angebot. Zuerst kämpfen Sie auf Seiten der gläubigen Haven gegen das üble Inferno, um in Mission Nummer zwei selbst Dämon zu sein. Als dritte Möglichkeit steht schließlich noch ein Sofortgefecht (Skirmish) zur Verfügung.

Zu den Guten gehören

In der Haven-Mission „The Fall of the King" treten Sie zuerst als braver Ritter Godric an, um Lady Isabel aus den Klauen des Infernos zu befreien. Isabel ist aber nicht irgendeine Adlige, sondern die Braut des Königs! Während der Mission erfüllen Sie insgesamt fünf aufeinander aufbauende Aufträge, wie etwa die Befreiung der schönen Lady Isabel und die Verteidigung der Stadt Dunhold. Dabei treffen Sie in der Spielwelt **Heroes**-typisch auf verschiedene Kreaturen, die Schätze bewachen oder den Weg zum nächsten Quest-Gegenstand blockieren. Damit aber nicht genug: Regelmäßig sucht der Dämonen-Lord Agrael Ihre Stadt heim. So entwickeln sich mit der Zeit immer komplexere Schlachten. Inklusive Einspielzeit gehen gut fünf bis sechs Stunden ins Land, bis die Endsequenz über den Bildschirm flimmert. (Tipps zur Lösung der ersten Mission finden Sie auf Seite 64.)

Richtig böse sein

Sobald König Nicolai erschlagen ist und Isabel sich die Krone aufgesetzt hat, wechseln Sie die Seiten. Und zwar übernehmen Sie keine geringere Rolle als die des Erzbösewichts Agrael. Der glücklose Dämon flieht vor dem rachsüchtigen Godric und muss sich sogar gegen die eigenen Leuten zur Wehr setzen, die ihm Verrat vorwerfen. So entwickelt sich eine kurzweilige Hetzjagd, die nach etwa einer Stunde Spielzeit beendet ist. Täuschen Sie sich aber nicht: Mission Nummer zwei ist zwar kurz, aber schwer. Verstärkung bekommen Sie keine. Jede verlorene Einheit wiegt deshalb doppelt schwer. Und die Zeit spielt gegen Sie. Halten Sie sich zu lange mit der Schatzsuche auf, holt Godric Sie mit seiner Greifenarmee ein und Ihr letztes Stündlein hat geschlagen.

Guter Eindruck

Da wir die Entwicklung von **Heroes of Might and Magic 5** seit Oktober 2005 kontinuierlich beobachten, haben wir ein gutes Gefühl für die Tendenz des Spiels bekommen. Und die steigt eindeutig an. Mit jeder Version nähern sich die Entwickler dem ursprünglichen Spielgefühl, das eingefleischte **Heroes**-Fans in Teil vier schmerzlich vermissten. Es macht Spaß, die große Spielwelt nach allen möglichen Schätzen und Boni abzugrasen und dabei Helden und Armeen so zu päppeln, dass potenzielle Gegner bereits beim Anblick unserer Streitmacht die Flagge streichen. Besonders spannend finden wir die Belagerungen: Verteidigungstürme, Wälle und angespitzte Holzpfähle überwinden und dann den Gegner überwältigen, das macht was her. Auch optisch hat Teil fünf einiges auf der Pfanne. Vor allem die größeren Spielfiguren wie Erzengel oder Paladin sind echte Hingucker. Dazu verbreiten Lichteffekte und die ansprechende Musikuntermalung eine tolle Fantasy-Stimmung. Die englischen Sprecher sind passend – bleibt abzuwarten, wie die deutsche Übersetzung ausfällt.

Heroes of Might and Magic 5 in der Deluxe Version

Ubisoft hat für Deutschland den Verkauf einer Sonderedition mit vielen Bonusinhalten angekündigt.

Darf's etwas mehr sein?

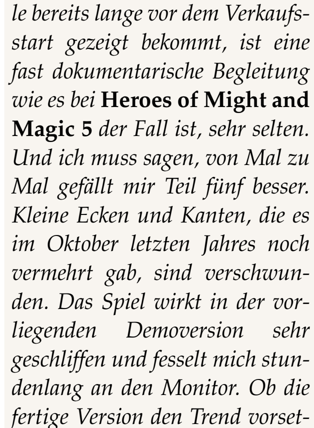
In der Deluxe Edition sind drei weitere Einzelspielerkarten, ein spezieller Held namens Aura sowie eine gedruckte Landkarte der Spielwelt Ashan enthalten. Auch gibt Ubisoft ein 16-seitiges Artbook des Fantasy-Künstlers Olivier Ledroit hinzu, der die Entwürfe der in Teil fünf vorkommenden Helden gemacht hat. Ledroit hat sich seine Sporen bereits mit unzähligen Fantasy-Comics verdient. Dazu enthält die Deluxe Edition ein Dokument zu den Fraktionen mit allen Skills der einzelnen Kreaturen. Als besonderes Schmankerl legt Ubisoft noch das komplette Spiel **Heroes of Might and Magic 2: The Succession Wars** (1996) drauf. Das Spiel ist zwar grafisch alles andere als aktuell, aber ein Juwel der Serie.

Änderungen

Seit unserer Berichterstattung in der Januar-Ausgabe haben die Entwickler einiges an **Heroes of Might & Magic 5** verändert, zum Beispiel die Fläche der Schlachtfelder. Waren ursprünglich dynamische Spielfelder geplant, die sich an die Größen der beteiligten Armeen anpassen, hat man sich nun wieder für feste Abmessungen entschieden: Die Felder betragen bei allen Gefechten lediglich acht mal acht Quadrate. So sind langsame Einheiten wie Zombies nicht allzu stark benachteiligt, wenn diese gegen schnelle Fernkämpfer antreten. Dazu hat sich der Initiativbalken gewandelt. Zur Erinnerung: Bei **Heroes of Might and Magic 5** ziehen Sie in den Kämpfen nicht abwechselnd, sondern nach Initiative. Das bedeutet, dass schnelle Einheiten wie Greifen oder Reiter öfter ziehen dürfen als schwerfällige Fußsoldaten. Hatten die Entwickler erst einen doppelten Balken vorgesehen – je einen für beide Spielparteien – werden nun alle beteiligten Kampfeinheiten in einem Balken hintereinander eingereiht. Anschließend ist immer jene Truppe am Zug, deren Symbol sich ganz links in der Leiste befindet. Eine weitere kleine Änderung: Helden dürfen nun doch nicht in Goldminen oder Garnisonstürmen stationiert werden. Lediglich normale Kampftruppen verteidigen die wirtschaftlich und militärisch wichtigen Ziele – Helden halten sich nur als Heerführer im freien Feld oder in Städten auf.

Gute Geschichte

Was wir bisher von der Storyline gesehen und gehört haben, gefällt uns gut. Dämonenhorden fallen über das Haven-Volk her, just als König Nicolai die schöne Isabel heiraten will. Nicolai zieht daraufhin mit seinem Heer in den Krieg. Isabel bleibt jedoch nicht untätig und erlernt auf eigene Faust das Kriegshandwerk. Als sie hört, dass es um ihren Bräutigam schlecht steht, zieht sie ebenfalls zu Felde und sammelt Kampferfahrung. **Heroes**-Einsteiger sollen behutsam in das Spielsystem eingeführt werden, deshalb beginnt das Spiel mit der Haven-Kampagne. Im weiteren Verlauf steigt der Schwierigkeitsgrad dann langsam, aber kontinuierlich an. (oh)



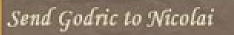
OLIVER HAAKE

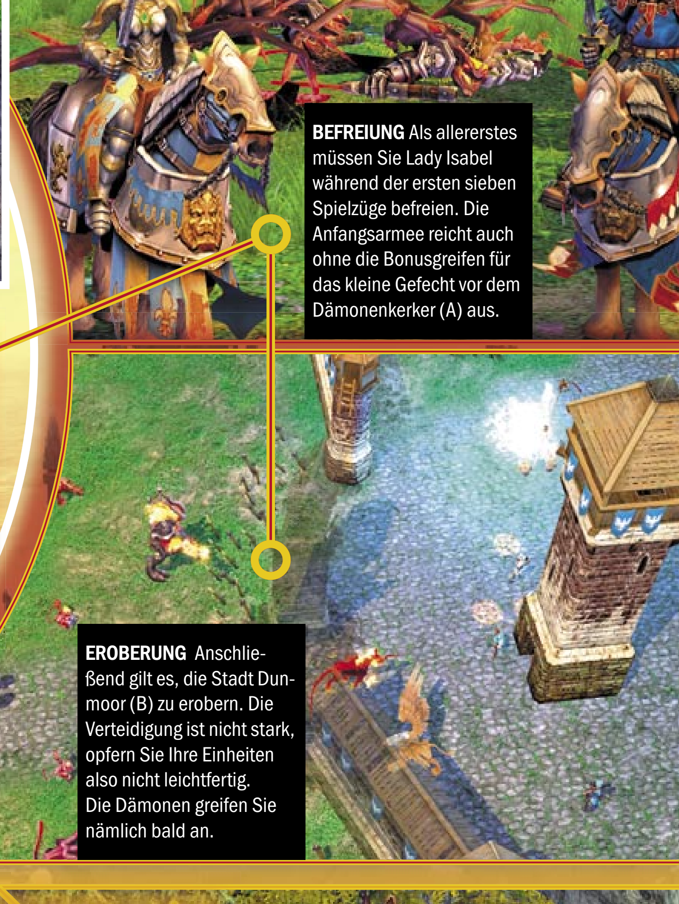
*Obwohl man als Tester viele Spiele bereits lange vor dem Verkaufsstart gezeigt bekommt, ist eine fast dokumentarische Begleitung wie es bei **Heroes of Might and Magic 5** der Fall ist, sehr selten. Und ich muss sagen, von Mal zu Mal gefällt mir Teil fünf besser. Kleine Ecken und Kanten, die es im Oktober letzten Jahres noch vermehrt gab, sind verschwunden. Das Spiel wirkt in der vorliegenden Demoversion sehr geschliffen und fesselt mich stundenlang an den Monitor. Ob die fertige Version den Trend vorsetzen kann? Ich bin sehr gespannt und drücke den Entwicklern von Nival Interactive die Daumen.*

Entwickler: Nival Interactive
Anbieter: Ubisoft
Termin: 18. Mai 2006

The Fall of the King

Da die erste Demomission sehr komplex ist, haben wir einen Guide für Sie zusammengestellt.





Rescue Isabel and capture Dunmoor

Isabel has been captured by the enemy! Her only hope lies with Godric, who has returned from his mission to the Wizards of the Silver Cities. Though his diplomatic mission failed and he brings no new allies, he must still free the young queen from prison near the city of Dunmoor within a week.
Dunmoor, an old fortress which has survived many assaults, will provide a shelter for the queen in these troubled times.

BEFREIUNG Als allererstes müssen Sie Lady Isabel während der ersten sieben Spielzüge befreien. Die Anfangsarmee reicht auch ohne die Bonusgreifen für das kleine Gefecht vor dem Dämonenkerker (A) aus.

EROBERUNG Anschließend gilt es, die Stadt Dunmoor (B) zu erobern. Die Verteidigung ist nicht stark, opfern Sie Ihre Einheiten also nicht leichtfertig. Die Dämonen greifen Sie nämlich bald an.

Send Godric to Nicolai

Isabel and Godric have found themselves trapped within Dunmoor. The only aid they can rely upon is King Nicolai and his army, who fight the Demons nearby. The queen decides to send Godric to Nicolai, asking for help.

Set up Tears of Asha in Dunmoor

The city where the Tear of Asha is situated will be the most powerful and prosperous.



HILFE HOLEN Haben Sie Dunmoor mithilfe der Statue ein weiteres Mal verteidigt, schicken Sie Godric durch das Dämonentor (D) rechts unten auf der Karte. Erst wenn er durch ist, wird das Quest-Ziel als erledigt angezeigt.



OBELISKEN Haben Sie den ersten Dämonenangriff abgeschlagen, sollen Sie drei Obelisken (C) finden, um das Rätselbild (links oben) aufzudecken.



FINALE Kurz darauf taucht König Nicolai auf und kämpft gegen Dämon Agrael – und verliert. Sterbend nimmt er Godric das Versprechen ab, Isabel zur Königin zu machen. Sie haben es geschafft!



SCHATZSUCHER Haben Sie das Suchbild aufgedeckt, wird Ihnen die Stelle angezeigt, an welcher die Tränen von Asha versteckt sind. Begeben Sie sich mit einem Helden dorthin. Steht er richtig, klicken Sie im Aktionsmenü auf das Symbol „Dig for Tears of Asha“. Bauen Sie nun in Dunmoor die Statue Elrath’s Sentinel.



PRACHTVOLL Jedes Gebäude steigt in mehreren Ausbaustufen von der einfachen Hütte zum prächtigen Steinbau auf.

Die Gilde 2

Zugänglicher, atmosphärischer, spannender – lesen Sie, welche zehn Dinge Die Gilde 2 besser machen will, als der erfolgreiche Vorgänger.

Begleitet von mittelalterlicher Musik und Schwertkämpfen offenbarte uns 4Head den Stand der Entwicklung. Wir haben uns von den zehn wichtigsten Unterschieden zu **Gilde 1** überzeugt.

1. Kampagne

Der Vater tot, die Schwester entführt: Kampagnenheld Duncan ist vom Schicksal gebeutelt und sinnt auf Rache. Im Kontrast zum Endlosspiel, der einzigen Singleplayer-Variante des Vorgängers, führt der Story-Modus von **Gilde 2** angehende Dynastieherren durch rollenspielähnliche Missionen. Man büßt Entscheidungsfreiheit ein, gewinnt durch die vorgegebene Handlung jedoch Motivation.

2. Einstieg & KI-Hilfe

Einen behutsamen Beginn verspricht Chefentwickler Tobias Severin. Die Kampagne fungiert gleichzeitig als Tutorial. Um Einsteiger nicht zu überfordern, sind darin nicht alle Funktionen von Beginn an verfügbar, sondern wollen zunächst verdient werden. Noch unklar ist, welche Art der Einführung Spieler beim Einstieg unterstützt, die mit dem Endlosspiel anstelle der Geschichte beginnen möchten. Mit tölpelhaften „Meistern", die Produktionsbelange in **Gilde 1** unzureichend automatisierten, soll man sich nicht mehr plagen müssen: Severin kündigt eine zuverlässig wirtschaftende Automatik an, die auf Wunsch das Mikromanagement übernimmt.

3. Plastisch & stimmig

Greifbar und authentisch wirkt die neue Gilde-Welt, weil man mit einer sichtbaren Spielfigur an sämtlichem Geschehen teilhat, statt wie zuvor beobachtend über den Dingen zu schweben. Buhlen Sie um eine Frau, fällt der rollenspielartige Charakter zum Antrag auf die Knie; für einen Bestechungsversuch schleicht der Held zum Bürgermeister – und wird erpressbar, falls ein Stadtbewohner die Geldübergabe sieht. Alterung und Aktivität zeichnet sich glaubwürdig in Gesicht und Statur ab. Man spielt gleichzeitig bis zu drei Figuren.

4. In Amt und Würden

Durch die hohe Identifikation sind Ämter umso erstrebenswerter: Die politische Karriere ist ein Weg, konkurrierende Dynastien auszubooten. Sind Sie durch Schmeichelei, Einsatz, Bestechung oder Erpressung vom Folterknecht zum Bürgermeister aufgestiegen, dürfen Sie Geschäfte des Wettbewerbs gezielt mit Steuern ausbremsen, oder die offizielle Religion der Stadt ändern, falls Ihre Familie protestantisch, der Hauptgegner aber katholisch ist.

5. Schadenfreudig

Das Schadenfreudepotenzial solcher Aktionen ist besonders im Multiplayer-Modus nicht zu verkennen. Indes, Frust soll selbst dann nicht aufkommen, wenn der Gegner zum Bürgermeister aufgestiegen ist – es gebe immer Wege, sich zu wehren, betonen die Entwickler. Vorgesehen sind unter anderem Duelle aller Beteiligten sowie kooperatives Spiel. Abhängig vom gewählten Modus sei die Spielzeit pro Partie laut Severin deutlich überschaubarer, was die Zugänglichkeit erhöhe.

6. Grafschaften

Eine Möglichkeit, dem Einfluss eines fiesen Stadtoberhauptes zu entfliehen: der Umzug in eine andere Siedlung auf derselben Karte. Aus bis zu fünf voneinander unabhängigen Städten bestehen die Szenarien. In der größten Grafschaft leben etwa 300 einzeln simulierte Bürger. Innerhalb der vorgegebenen Grenzen jeder Gemeinde dürfen Sie Gebäude frei platzieren, wo immer der Untergrund Bauten zulässt. Später schützen Stadtmauern vor feindlichen Überfällen.

7. Bewegliche Wirtschaft

Mit einem Umzug verbunden sind jedoch wirtschaftliche Umstellungen, weil die lokalen Rahmenbedingungen eine gewichtige Rolle spielen: Befindet



GERINGE DICHTE Die Bevölkerungsdichte bleibt gering, weil 4Head das Verhalten aller Bürger einzeln simuliert.



GESCHÜTZT Stadtmauern rahmen fortgeschrittene Siedlungen ein und gewähren Schutz vor plötzlichen Überfällen.



SICHTBARE KONKURRENZ Durch farbige Banner sind die Gebäude von Gegnern hervorgehoben.



MITTENDRIN Kämpfe sind spannender, weil man die Aktionen der eigenen Figur sieht. Unser wohl gerüsteter Krieger hat in diesem Fall wenig zu befürchten.

SOMMER Die vier Jahreszeiten schaffen optische Abwechslung - im Sommer blühende Bäume verlieren später ihr Laub und sind im Winter unter einer Schneedecke begraben.



GLAUBENSZWIST Religion spielt in Städten eine Rolle: Prediger der konkurrierenden Protestanten und Katholiken wetteifern aktiv um Gläubige.

PLASTISCH Die 3D-Engine schmückt Gebäude mit vielen Details. Allerdings sind alle Szenarien gemäßigt europäisch - es gibt keine Wüsten- oder Berglandschaften.

sich im Umland beispielsweise eine Eisenerzmine, sind Rohstoffe für die Rüstungsproduktion leichter und günstiger zu beschaffen. Entsprechend der Verfügbarkeit erhalten Sie jedoch weniger Geld für verkaufte Brustpanzer oder Schwerter.

8. Flexibel im Beruf

Sich verändernden Bedingungen begegnen Sie flexibel: Man entscheidet sich nicht vor Spielbeginn für einen Beruf, sondern für Charakterklassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Tätigkeitsbereiche legt man durch Gebäude fest, beispielsweise Schmiede oder Kirche.

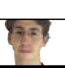
9. Erfolg ablesen

An den Reaktionen der Bürger lesen Sie den Erfolg Ihrer Bemühungen um Macht und Einfluss ab: Eine Ohrfeige fängt sich ein, wer Damen zu stürmisch den Hof macht; ertappen Wachen Ihre Schergen bei der Brandstiftung oder beim Diebstahl, entbrennt ein Kampf und der Ruf ist ruiniert. Direkte und sichtbare Auswirkungen aller Spieleraktionen sind anschaulicher als Statistiken und für die Atmosphäre förderlich. Allerdings reagierten die KI-Bürger in der gezeigten Version von Mitte März teilweise fehlerhaft – Wachen griffen beispielsweise nicht in offene Kämpfe ein.

10. Weniger Mausklicks

Jede Aktion von Spielcharakteren und Angestellten, jede Produktionsänderung und der Verkauf von Waren ist höchstens eine Ebene von der Hauptbenutzeroberfläche entfernt - Sie können schneller und mit weniger Klicks handeln. (js)

JUSTIN STOLZENBERG



***Gilde 2**, das sind 1001 Wege, Kontrahenten zu ärgern – ich freue mich auf die angebotene Freiheit, Ämter und Bürger gegeneinander auszuspielen. Eine Befürchtung: Wirtschaft und Produktion könnten durch KI-Hilfen zu stark vereinfacht werden, vom zentralen **Gilde**-Spielelement zum Beiwerk absteigen.*

Entwickler: 4Head Studios
Anbieter: Jowood / Deep Silver
Termin: Sommer 2006

INTERVIEW MIT TOBIAS SEVERIN

„Die Feinde geben ordentlich Gas"

PC Games: Welche technischen Errungenschaften wirken sich aus eurer Sicht am stärksten auf Spielablauf, Spielgefühl und Spielwelt aus?

Severin: „Es sind zwei Aspekte: Zum Einen ermöglicht es uns die sehr detaillierte Grafik, alle Spielvorgänge zu visualisieren, und die Atmosphäre genau wiederzugeben. Man identifiziert sich stärker mit dem Charakter, Die Gilde 2 ist viel mehr Lebens- als Wirtschaftssimulation. Zum Anderen stellen wir die Charaktere sehr realistisch und variantenreich dar. Es gibt im Spiel keine Figuren, die gleich aussehen. Das hilft beispielsweise, seine Gegner aufzuspüren, und Emotionen zu schaffen."

PC Games: Du betonst das visuelle Feedback. Was, wenn ich Statistiken liebe?

Severin: „Die gibt es auch, auf jeden Fall. Am Tagesende erhältst du eine Nachricht. Das ist kein bildschirmfüllender Kasten, der dich aus der Welt raureißt, sondern eine Einblendung an der Unterseite mit einer Gewinn- & Verlustrechnung. Dort kannst du alles ablesen – du musst es allerdings nicht. Was wir für die finale Version planen, ist eine Langzeitstatistik, an der man den Spielverlauf verfolgen kann."

PC Games: Wie funktionieren die Automatismen in Gilde 2, und kann man sich darauf als Einsteiger besser verlassen, als auf die Meister im Vorgänger?

Severin: „Die künstliche Intelligenz ist sehr viel besser geworden, weil wir früher mit deren Einarbeitung begonnen haben. Die KI verdient bereits in aktuellen Versionen Geld. Man kann nun klarere Vorgaben festlegen, was produziert werden soll."

PC Games: Wie zugänglich ist die Kampagne?



TOBIAS SEVERIN ist Mitgründer von 4Head.

Kann man scheitern, oder schreitet man als weniger geschickter Spieler nur langsamer voran?

Severin: „Wir werden Sackgassen verhindern. Wenn ein Spieler nicht vorankommt, gehen wir soweit, seinen Charakter per Skript an bestimmte Orte zu schicken und ihn so mit der Nase auf die Lösung zu stoßen. Die Kampagne beginnt insgesamt sehr langsam, ein Tutorial führt die Grundlagen ein."

PC Games: Wie viel Einfluss hat man auf den Verlauf der Geschichte? Du hast Skripts angesprochen.

Severin: „Das ist schon sehr linear, eher eine Echtzeit-Strategie- als eine Rollenspiel-Kampagne. Sehr viel passiert in Dialogen. Auf zu viele Zwischensequenzen wollen wir verzichten. Man soll das Spiel lernen, nicht ständig vorgefertigte Ereignisse ansehen."

PC Games: Ihr beschreibt die Kampagne als Einführungshilfe, was dem Endlosspiel zusätzliche Bedeutung verleiht. Wie wollt ihr ohne durchgängige Handlung Motivationslöcher verhindern?

Severin: „Die Interaktion mit anderen Dynastien, seien es menschliche im Multiplayer-Modus, oder computergesteuerte, wird im Endlosspiel höher sein. Man spielt weniger nebeneinander her, wie es in Gilde 1 teilweise ablief. Die Verhältnisse zwischen den Familien sind deutlicher geregelt, und ich kann sicher sein, dass eine mir feindlich gesonnene Dynastie ordentlich Gas gibt."

PC Games: Welche geographischen und politischen Faktoren beeinflussen die Preise von Gütern, abgesehen davon, ob ein Produkt gerade verfügbar ist?

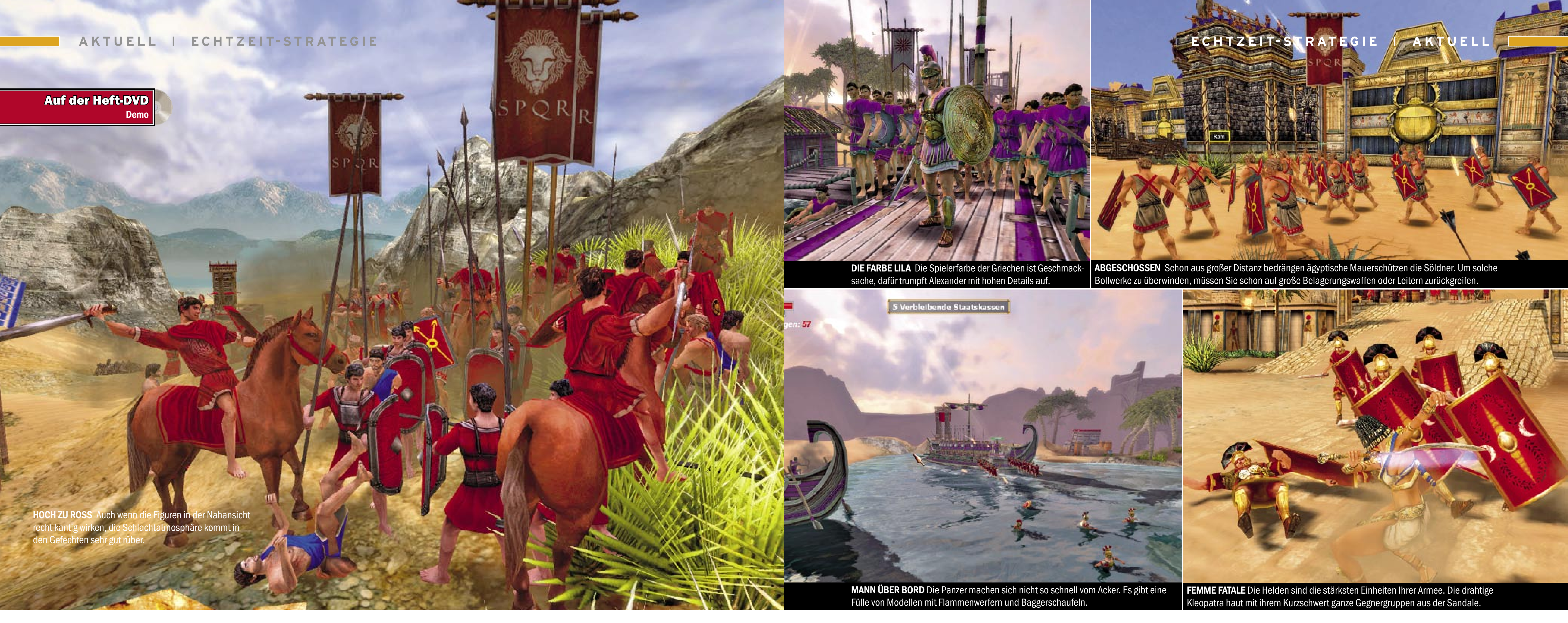
Severin: „Der soziale Stand der Stadt spielt natürlich eine Rolle. Außerdem gibt es Gildenmeister, die gewisse Warengruppen komplett sperren können, was Nachfrage und Angebot massiv beeinflusst."

PC Games: Die Religion spielt also zwar in der Stadt selbst, für meinen persönlichen Stand, eine Rolle, nicht aber für die Wirtschaft?

Severin: „Nein. Der Glaube spielt allerdings in der Stadt eine sehr viel stärkere Rolle, weil Prediger sich aktiv um Gläubige bemühen müssen. So können regelrechte Glaubenskriege zwischen den Kirchen entstehen."

PC Games: Wodurch unterscheidet sich das Solo-Endlosspiel von dem im Multiplayer-Modus?

Severin: „Insgesamt ist der Faktor Schadenfreude im Multiplayer deutlich größer – nichts macht mehr Spaß, als sich über den anderen lustig zu machen, wenn man dessen Hütte abbrennt oder die Frau ausspannt."



HOCH ZU ROSS Auch wenn die Figuren in der Nahansicht recht kantig wirken, die Schlachtatmosphäre kommt in den Gefechten sehr gut rüber.

DIE FARBE LILA Die Spielerfarbe der Griechen ist Geschmacksache, dafür trumpft Alexander mit hohen Details auf.

ABGESCHOSSEN Schon aus großer Distanz bedrängen ägyptische Mauerschützen die Söldner. Um solche Bollwerke zu überwinden, müssen Sie schon auf große Belagerungswaffen oder Leitern zurückgreifen.

MANN ÜBER BORD Die Panzer machen sich nicht so schnell vom Acker. Es gibt eine Fülle von Modellen mit Flammenwerfern und Baggerschaufeln.

FEMME FATALE Die Helden sind die stärksten Einheiten Ihrer Armee. Die drahtige Kleopatra haut mit ihrem Kurzschwert ganze Gegnergruppen aus der Sandale.

Rise & Fall

Civilizations at War | Es wird doch noch wahr – Publisher Midway hat die Fertigstellung des historischen Sandalenspektakels selbst in die Hand genommen.

Als vor ein paar Monaten die Meldung hereinschneite, dass Stainless Steel Studios die Arbeit an **Rise & Fall: Civilizations at War** eingestellt, war die Enttäuschung unter den Fans groß. Umso mehr freute es die Redaktion, als plötzlich Publisher Midway kurzfristigen Besuch anmeldete: Marketing Director Marc Wardenga und PR-Manager Oliver Beck hatten eine fast noch ofenwarme Preview-Version des Spiels im Gepäck. Keine Frage, dass wir dafür ausnahmsweise mal den üblichen 15-Uhr-Feierabend aufschoben, um einen Blick auf die Version am Monitor zu werfen. Schon nach wenigen Minuten bildete sich eine kleine Menschentraube um den Vorführcomputer in unserem Gamelab. „Schaut hier jemand **Braveheart** oder was?", fragt einer der Praktikanten. Die Frage ist durchaus berechtigt, denn aus den Boxen tönt exzellenter Schlachtenlärm: Klirrende Schwerter, surrender Pfeilregen, der auf wütend schreiende Kämpfer niederprasselt. Dazu eine orchestrale Musik aus dem Hintergrund, die für eine fette Atmosphäre sorgt. Berstendes Holz und krachende Einschläge von Katapulten machen deutlich – hier geht es mächtig prächtig zur Sache.

Dicker Brocken

Rise & Fall kommt mit einem mächtigen Feature-Paket daher. Vier Nationen dürfen Sie in dem klassischen Echtzeit-Strategiespiel auf Sandalen ins Feld führen: Griechen, Römer, Ägypter und Perser treffen sich auf großen Schlachtfeldern, um den Sieg auszufechten. Kampagnenspieler freuen sich dabei über zwei schön designte Feldzüge. Oft stehen Sie in einer laufenden Mission vor Entscheidungen, die sich dann auf den Missionsverlauf auswirken. Beispielsweise entscheiden Sie sich in der zweiten Alexander-Mission für eine von zwei Armeen von Nichtspielercharakteren, mit der Sie sich verbünden. Der übrig bleibende General wechselt ins feindliche Lager und Sie sollen dessen Heer besiegen.

Sie ziehen entweder zusammen mit Alexander dem Großen (Griechen) oder Kleopatra (Ägypter) los, um in 22 Missionen Erfolge zu feiern. Die beiden übrigen Völker der Römer und Perser spielen Sie dann in Einzelszenarien gegen den Computer oder aber in Mehrspielerpartien.

In den Schlachten haben Sie Zugriff auf über 80 verschiedene Einheitentypen. Vom einfachen Kurzschwertträger bis hin zu großen Steinschleudern und Katapulten ist alles dabei. Doch nicht nur Landgefechte gilt es zu bestreiten, auch fette Seeschlachten sind im Spiel enthalten. Vergessen Sie die kleinen Nussschalen, die Sie aus **Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2** kennen. Bei **Rise & Fall** kommen mächtige Galeeren zum Einsatz. Transportierte Truppen werden dabei nicht einfach unsichtbar, wenn sie an Bord gehen, sondern drängen sich auf den Schiffsdecks herum. Sogar Enterkämpfe soll das fertige Spiel bieten. Ein echtes Spektakel bilden die großen Belagerungsschlachten. Keine Mauern, die nur ganz simpel die Gegner aufhalten sollen – nein, die Verteidigungsanlagen in **Rise & Fall** sind voll begehbar. Bogenschützen nehmen von dort schon aus großer Entfernung anrückende Kontrahenten unter Beschuss. Um eine gegnerische Stadt einzunehmen, genügt es nicht, mit Fußsoldaten auf die Abwehranlagen einzudreschen – Belagerungswaffen müssen her. Leitern, Rammen und Katapulte gehören selbstverständlich dazu.

Detailverliebt

Derzeit noch in der Preview-Phase, macht **Rise & Fall** optisch einen guten Eindruck. Die Einheiten besitzen zwar nicht allzu viele Polygone, dafür sehen die Helden richtig gut aus. Derer gibt es acht Stück im Spiel, von denen wir bislang Alexander und Kleopatra zu Gesicht bekamen. Die Wasserdarstellung ist mit schönen Spiegel- und Lichteffekten außerordentlich gut gelungen. Schiffe, die mit viel Getöse zersplitternd untergehen, sieht man sogar eine Weile unter der Oberfläche auf dem Grund liegen, während die Einheiten im Wasser umhertreiben. Unbarmherzig feuern die Bogenschützen auf die hilflosen Opfer. Keine Frage, **Rise & Fall** stellt die Schlachten nicht gerade beschönigend dar. Da sieht man schon mal blutgetränktes Wasser und in zerstörten Dörfern liegen verstümmelte Leichen herum – ein gruseliger Anblick, der die Schlachtstimmung verstärkt.

Mischen Sie mit

Sind Sie es auch leid, Schlachten immer nur aus der großen Entfernung des Spielstrategen anzuschauen? Dann bietet Ihnen **Rise & Fall** ein ganz besonderes Erlebnis: Per Doppelklick auf das jeweilige Heldenporträt finden Sie sich in der Heldenansicht wieder (**Spellforce 2** lässt grüßen). Jetzt tritt die Strategie in den Hintergrund und echte Hack&Slay-Action ist angesagt. Mit simpler „WASD"-Steuerung bewegen Sie Ihren Recken durch die gegnerischen Reihen und teilen dabei nach allen Seiten kräftig aus. Dabei haben Sie die Wahl zwischen Nahkampf und Fernangriff. Doch keine Bange, **Rise & Fall** bleibt trotzdem ein waschechtes Strategiespiel. Nur sporadisch schreibt es Ihnen vor, dass eine solche Action-Einlage zwingend zu absolvieren ist. Meist sind Sie dann nur wenige Minuten zu Gange, bis das Ziel erreicht ist und Sie wieder in den Strategiemodus wechseln. In den meisten Fällen können Sie entscheiden, ob Sie die Heldensteuerung nutzen möchten, um beispielsweise eine ungünstig verlaufende Schlacht durch Ihr Eingreifen noch zu retten. Damit dies nicht zu simpel gerät, verbraucht Ihr Held in der Action-Ansicht Energie. Sobald der entsprechende Balken leer ist, wechseln Sie automatisch

> Der Heldenmodus bei Rise & Fall sorgt für ein einzigartiges Schlachterlebnis.

Neue Ideen und klassische Elemente

1. Jede Spielpartei besitzt einen Heerführer als Helden, in dessen Haut Sie per Doppelklick auf das Porträt direkt am Kampfgeschehen teilnehmen.
2. Mit gewonnenen Ruhmespunkten lassen Sie Ihren Helden aufsteigen oder heuern Berater an, die Ihnen Boni im Spiel einbringen.
3. Ganz klassisch bauen Sie Ressourcen (Gold und Holz) ab. Maximal sechs Arbeiter dürfen sich an einer Rohstoffquelle tummeln.
4. Beim Gebäudebau macht es richtig Spaß, hinzugucken. Gerüste umrahmen das jeweilige Bauwerk, auf dem die eingesetzten Arbeiter loswerkeln.
5. **Rise & Fall** unterstützt den Spieler mit vielen hilfreichen Tool-Tipps, die sich in den Optionen natürlich auch abschalten lassen.
6. Der Menübereich ist schlank gehalten und auf Wunsch mit der „U"-Taste an- und abzuschalten.
7. Belagerungswaffen wie dieser große Rammbock oder auch Katapulte stellen eine wichtige Komponente bei **Rise & Fall** dar. Nur damit lassen sich schwere Festungstore einreißen. Mauern erklimmen Sie mithilfe von Leitern.

in den Strategiemodus, in dem Helden langsam wieder Energie gewinnen. Hin und wieder gibt es versteckte Amphoren, mit denen Sie die Helden schneller regenerieren.

Für die Ehre

„Wir möchten kein **Empire Earth 2** machen", betont Midways PR-Mann Oliver Beck im Gespräch. **Rise & Fall** soll nicht mit Einheiten und Gebäuden überfrachtet sein. An Rohstoffen gibt es lediglich drei Sorten: Holz, Gold und Ehre. Letztere ist nötig, um beispielsweise Ihre Helden aufsteigen zu lassen. Talentpunkte oder ähnliche Rollenspielelemente brauchen Sie dabei aber nicht verteilen – die Figuren werden automatisch stärker. Außer den Helden gibt es noch so genannte Berater, die Sie ebenfalls mit Ehrenpunkten „einkaufen". Dabei handelt es sich quasi um Boni, die zum Beispiel Ihre Truppen verbessern oder für mehr Ehrenpunkte sorgen, wenn Sie die jeweilige Levelkarte erkunden. Auch hierbei steht die Strategie des Spielers im Vordergrund – Ehrenpunkte gibt es nicht am laufenden Band. Sie überlegen besser gut, welche Boni oder Heldenlevel Sie sich leisten möchten.

Heimarbeit und Teamspiel

Neben klassischen Mehrspielermodi wie Deathmatch und Teamdeathmatch für bis zu acht Spieler soll **Rise & Fall** auch eine originelle Team-Variante bieten: Während sich ein Mitspieler um den Rohstoff-Abbau kümmert, läuft sein Kollege im Heldenmodus umher, um auf diese Weise dem Gegner zuzusetzen. Auch an Kartenbastler ist gedacht: Ein Editor ist vorhanden, mit dem Sie einzelne Missionen und sogar ganze Feldzüge entwerfen.

Sowohl die Alexander- als auch die Kleopatra-Kampagne ließ sich in der Preview-Version weitgehend problemfrei spielen. Hin und wieder reagierten die Einheiten nicht sofort auf Befehle und die Wegfindung ist noch nicht optimiert, funktioniert aber schon recht ordentlich. Sehr erfreulich, da man ja riesige Armeen auf den Schlachtfeldern befehligt. Auch bei der Steuerung sind kleine Verbesserungen nötig. So fehlt eine Anzeige für die aktuell produzierten Arbeiter und hier und da gibt es noch Bugs im Interface. Doch wir sind zuversichtlich, dass Midway diese Problemchen bis zur geplanten Veröffentlichung im Juni in den Griff bekommt, schließlich arbeiten derzeit mehr als 55 Mitarbeiter am Projekt. Insgesamt macht die interessante Mischung aus klassischer Echtzeit-Strategie mit deftigen Hack&Slay-Einlagen bereits einen Mordsspaß. **Rise & Fall** übertreibt es nicht mit ausufernden Techtrees oder umständlichem Rohstoffmanagement. Die großen Schlachten stehen im Vordergrund – und die sind erstklassig in Szene gesetzt. (sw)

STEFAN WEISS 

Juhu, ich freue mich schon jetzt wie ein Schneekönig darauf, mit der kessen Kleo in schönster Schnetzelmanier durch römische Legionen zu pflügen. Wenn ich davon genug habe, schicke ich eben meine Armeen in den Kampf und labe mich an der tollen Schlachtatmosphäre. ***Rise & Fall*** *hat das Zeug, uns einen heißen Spielsommer zu bescheren.*

Entwickler: Midway
Anbieter: Midway
Termin: Juni 2006



TEAMGEIST Die Rollenspielkampagne von **Factions** beginnt etwas härter als die des Vorgängers. Junge Gruppen haben so eine steilere Lernkurve.

GEGENEINANDER Gruppen-PvP ist auch in **Factions** ein wichtiges Spielelement.

KNALLIG Farbenfroh glüht und blitzt es in den effekreichen Kämpfen. Echt schick!

EXOTISCH Die neuen Umgebungen und Gegner in Cantha sehen sehr gut aus.

Guild Wars Factions

Am 28.04. ist „Factions"-Tag: Wir haben die Beta vorab ausgiebig gespielt – hier die zehn wichtigsten Fakten rund um Guild Wars und seinen Nachfolger.

Mehr als eine Million Menschen auf der Welt sind einer Sucht erlegen, für die es keine Aussicht auf Heilung gibt: **Guild Wars** hat sich in der Spielergemeinde einen unumstößlichen Platz gesichert. Es ist ein unkonventionelles Online-Rollenspiel, das abseits des von **World of Warcraft**, **Everquest** und **Dark Age of Camelot** besetzten Hoheitsgebietes der Mehrspieler-Abenteuer vielleicht die besten Chancen hat, seine Mitbewerber zu überdauern. Bevor am 28. April **Guild Wars Fations** erscheint, beleuchten wir in zehn Punkten, was die **Guild Wars**-Reihe von ihrer Konkurrenz unterscheidet – und wo noch Raum für Verbesserungen besteht.

1. Instanzierte Spielwelt

In Städten geht es lebendig zu: Um Händler scharen sich riesige Spielertrauben, es wird gechattet, gehandelt, gefeilscht. Anders, sobald man durch eines der schimmernden Portale hinaus in die Landschaft stiefelt: Man ist allein oder höchstens mit einer Gruppe aus Mitspielern oder Nichtspielercharakteren (NPCs) unterwegs. Wie in einer großen, lebendigen Welt der Sorte Azeroth kommt man sich in **Guild Wars** nicht vor. Dafür ist besonders das Szenario von **Factions** angenehm unverbraucht: Cantha ist von asiatischem Stil geprägt und wirkt mit seinen versteinerten Wäldern und zu Kristall erstarrten Meeren wunderbar exotisch. Für beide Spiele gilt: Die Atmosphäre ist sehr stimmig und zieht in ihren Bann.

2. Können anstatt Zeit

Wer viel Zeit in sein Online-Rollenspiel investiert, geht mit der besten Ausrüstung und den meisten Erfahrungspunkten oftmals siegreich aus einer Schlacht hervor. In **Guild Wars** gibt es das nicht: Gegenstände spielen eine untergeordnete Rolle, der Wert von Erfahrungspunkten verblasst im Angesicht der maximal 20 Charakterlevels. Spieler messen sich stattdessen anhand ihres Könnens im Wettstreit, nicht anhand ihrer investierten Zeit.

3. Genug Klassen für alle

Der Vorgänger bot sechs Klassen, **Factions** legt mit Ritualist und Assassine nach. Dank Multiklassensystem ergeben sich daraus 64 Kombinationsmöglichkeiten! Jede Klasse verfügt dabei über ungefähr 75 Fertigkeiten, Angriffe und Zauber.

4. Was für die Rollenspieler

Auch **Factions** bietet wieder eine sehr umfangreiche Rollenspielkampagne mit vielen NPCs, Quests und Dialogen. In Missionen – das sind Quests, welche die Rahmenhandlung vorantreiben – gibt es Zwischensequenzen und gesprochene Dialoge. Mit „echten" Solo-Rollenspielen wie **Oblivion** kann die **Guild Wars**-Kampagne aber nicht mithalten. In der Beta-Version von **Factions** haben wir mehrere Stunden in die Geschichte reingespielt. Wir meinen: Dialoge und Charaktere sind interessanter, an der allgemeinen Qualität von Quests und Handlung ändert sich eher wenig. Gut, aber nicht überragend.

5. Spieler gegen Spieler

Das Herzstück beider **Guild Wars**-Kapitel: Die PvP-Kämpfe, so gut ausbalanciert, dass der erste Teil im Bereich der Spieler-gegen-Spieler-Gefechte einen ähnlichen Status eingenommen hat wie **Counter-Strike** unter den Taktik-Shootern. Hinzu kommen kluge Einfälle wie ein Beobachtermodus für laufende Partien, umfassende Gildenunterstützung und vor allem Turniere bis hin zur hochdotierten Weltmeisterschaft. Vom Balancing der Klassen hängt es nun ab, ob auch **Factions** für derart gelunge Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe sorgen kann. Wir sagen: Das wird was!

6. Missionsvielfalt

Factions schraubt das Angebot stark nach oben: Kooperative und kompetitive Missionen, Herausforderungs- und Elite-Aufträge, Allianzschlachten und klassisches Gruppen-PvP. Kurzum: Wem im ersten **Prophecies**-Kapitel noch zu wenig los war, kann bei **Factions** aufatmen.

7. Krieg der Fraktionen

Das ist neu: Spieler sammeln über Missionen und Allianz-Schlachten Punkte für eine von zwei Fraktionen, die Luxons oder Kurzicks. Je nachdem, welche Partei die Oberhand hat, werden Gebiete und Städte eingenommen. Die dominierende Fraktion erhält so Zugriff auf spezielle Händler und Elite-Missionen.

8. Streaming-Technologie

Daran ändert sich zum Glück nichts: Auch **Factions** lädt seine Daten beim Gebietswechsel zügig auf die Festplatte und muss nicht komplett installiert werden. Der Vorteil: Patches lassen sich direkt aufspielen, ohne vorher die Server herunterzufahren.

9. Fantasievolles Design

Die Technik hat Arena Net von Grund auf selbst entwickelt. Das Ergebnis: Minimale Ladezeiten und butterweiches Gameplay selbst auf kleinen Maschinen. Optisch ist **Prophecies** auch heute noch eines der schönsten Online-Rollenspiele, **Factions** legt mit verbesserten Licht- und Shader-Effekten abermals nach. Die bunten Landschaften erstrecken sich in gigantischer Weitsicht, geschmeidige Animationen fördern ansehliche Partikeleffekte zutage. Ein echter Hingucker.

10. Keine monatliche Gebühr

Hätte **Guild Wars** eine monatliche Gebühr verlangt, wäre es wohl nie so populär geworden. Tut's aber nicht, und **Factions** wird auch nicht mehr kosten als den einmaligen Anschaffungspreis. Arena Net verdient das Geld dafür mit neuen Kapiteln wie **Factions**, von denen jährlich zwei Stück erscheinen sollen. (fs)

Kompetitive Missionen

Beim Preview Event waren zwei der neuen kompetitiven Missionen von Factions bereits voll spielbar.

Fort Espenwald
Spieler, die für die Fraktion Kurzicks kämpfen, sollen die Fertigstellung der „Rache der Götter" überwachen. Dazu muss man den Meisterarchitekt Gunther am Leben erhalten. Zusätzlich kann man Edelsteine einsammeln, um die Fertigstellung zu beschleunigen. Wer jedoch auf Seiten der Luxons spielt, soll den Architekten ausschalten und so die „Rache der Götter" verhindern. Spielt sich ein wenig wie **Team Fortress** und macht schon in der Beta richtig Laune.

Der Jadesteinbruch
Das Team gewinnt, welches zuerst zehn Punkte erzielt oder vor Ablauf der 15-minütigen Spielzeit mehr auf dem Konto hat. Punkte gibt's für das Sammeln von Jade – also gilt es, Steinbrüche einzunehmen und Jadeträger wie die Riesenschildkröten zu verteidigen. Kurzweilig und gut!



SONNIG Die Umgebung sieht bei **Caesar 4** dank des Überstrahleffekts und der aufwändigen Schattenberechung sehr frisch aus.

THRONFOLGER Hoffentlich kann der Titel an die umfassenden Vorgänger anknüpfen. Bis Sie den Titel in den Händen halten, geht wohl noch einige Zeit ins Land.

Caesar 4

- Aufbau-, Wirtschafts- und Militärteil
- Städtebau in 3D, 2D-Karte des Römischen Imperiums
- Kampagne in über 30 Provinzen und zwei Szenarien
- Spezialaufträge und Belohnungen
- Umfangreiches Handels- und Steuersystem
- Militäreinheiten mit Eigenschaften wie Moral und Erfahrung

Entwickler: Tilted Mill Entertainment
Anbieter: Vivendi Universal Games
Termin: 4. Quartal 2006

Die Römer kommen!

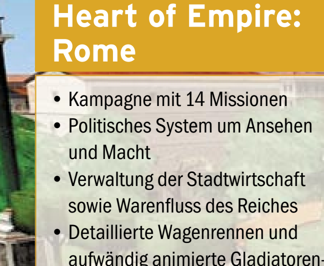
Dieses Jahr steht ganz im Zeichen der alten Eroberer vom Stiefel: Aufbau-Strategen dürfen sich auf mehrere Spiele gleichen Schlags freuen.

Vier Titel buhlen mit Brot und Spielen um die Gunst von potenziellen Hobby-Imperatoren. Ende des Jahres kriegt die wohl bekannteste Römerserie Nachwuchs: **Caesar 4** kommt als erster Ableger dreidimensional daher und bietet neben dem umfangreichen Wirtschafts- und Aufbauteil Kämpfe mit aufmüpfigen Barbaren. In Verlauf der Kampagne verwalten Sie 30 Provinzen und steigen bis zum Caesaren auf. Nostalgiker können sich übrigens das 1992 erschienene Debüt kostenlos von der Website herunterladen, das aber heutzutage arg angestaubt wirkt.

Für eine etwas andere Zielgruppe ist **Die Römer** gedacht. An das wohl am weitesten gediehene der hier vorgestellten Spiele durften wir bereits selbst Hand anlegen. **Die Römer** gibt sich geruhsam und sehr bedienerfreundlich und wendet sich somit auch an Gelegenheitsspieler. Sie errichten Städte mit historischem Hintergrund, bringen heruntergekommene Dörfer auf Vordermann, schlagen sich mit Barbarenstämmen herum und mehren Ihren Reichtum per Handelsstationen. Tageszeiten- und Wetterwechsel sowie die geschäftigen Einwohner bringen Leben in die Siedlungen.

Eine gute Portion Strategie erhoffen wir uns von **Civ City: Rome**, das sich an **Civilization** orientiert. Sie erbauen unter anderem Rom, bekommen Aufgaben von historischen Persönlichkeiten gestellt, erforschen Technologien und errichten berühmte Monumente. Als Besonderheit dürfen Sie in das Innere von Gebäuden blicken, ähnlich wie es bei **Stronghold 2** zu erleben ist.

Last but not least: **Heart of Empire: Rome** von Deep Red Games. Hier bauen Sie – Überraschung! – Rom auf. Die Entwickler diverser **Tycoon**-Titel legen dabei erneut Wert auf wirtschaftliche Zusammenhänge. Sie kümmern sich nicht nur um die Stadtwirtschaft und den Warenverkehr des Reiches, sondern stärken mit Gladiatorenkämpfen Ihre Macht und nehmen verstärkt Einfluss auf den Senat. Ist Ihr Volk unzufrieden mit Ihnen, rebelliert es.



SPEKTAKEL Arenakämpfe sind die Spezialität des Spiels.

HOHE ZIELE Die Entwickler versprechen dieselbe Tiefe und Qualität wie bei anderen Firaxis-Titeln, sprich der **Civilization**-Reihe.

GESCHÄFTIG Den Bewohnern können Sie bei ihren täglichen Beschäftigungen zusehen.

BEKANNT In allen Römerspielen finden sich ähnliche Elemente, wie etwa die großen Theater oder der Circus Maximus.

Civ City: Rome

- Angelehnt an **Civilization**
- Diverse Aufgabenstellungen
- Historische Persönlichkeiten
- Begehbare Gebäude mit Innenleben
- Wissenschaftsteil mit 70 erforschbaren Technologien
- Citypedia mit erstaunlichen geschichtlichen Fakten

Entwickler: Firefly Studios mit Firaxis Games
Anbieter: Take 2
Termin: 3. Quartal 2006



ANSGAR STEIDLE

Spannend, welches Spiel sich zur Referenz mausert. Trotz der gleichen Szenarien haben alle unterschiedliche Schwerpunkte: **Caesar 4** *ist ein Optionsgigant,* **Die Römer** *taugt auch für eine Partie zwischendurch,* **Civ City** *ist ideal für Strategen und bei* **Heart of Empire: Rome** *ist die Wirtschaft Trumpf. Genre-Anhänger sind ab Sommer bis zum Ende des Jahres gut versorgt.*

Heart of Empire: Rome

- Kampagne mit 14 Missionen
- Politisches System um Ansehen und Macht
- Verwaltung der Stadtwirtschaft sowie Warenfluss des Reiches
- Detaillierte Wagenrennen und aufwändig animierte Gladiatorenkämpfe im Colosseum
- Frei gestaltbares Spiel im Sandbox-Modus

Entwickler: Deep Red Games
Anbieter: Deep Silver
Termin: 2006

STILLEBEN Auf den bisherigen Screenshots ist bedauerlicherweise noch nicht viel los, Bürger sind nur sporadisch zu entdecken.

UNTERHALTUNG Mit Spielen besänftigen Sie Ihr Volk und gewinnen dadurch an Ansehen und Macht beim Senat. Unzufriedene Bürger rebellieren.

Die Römer

VIDEO AUF DVD

- Kampagne mit diversen Aufgaben
- Freies Spiel sowie Herausforderungsmodus
- Handliches Aufbau- und Handelssystem
- Tageszeiten und Wettereinflüsse
- Militäreinheiten, Bedrohung durch Barbarenstämme
- Aufbau historischer Städte

Entwickler: Haemimont Games
Anbieter: CDV Software AG
Termin: Sommer 2006



TRIUMPHBOGEN Glorreiche Städte protzen mit diversen Prunkbauten.



WUNSCHKONZERT An Schreinen flehen Sie die Götter um Regen oder Verpflegung an.

ANGELEGT Per Scharfschützengewehr schicken Sie unliebsames Wachpersonal fein säuberlich in den Dienstschluss.

HÄNDE HOCH! Der Gangster ergibt sich, nachdem ihm Nummer 47 sein Arbeitsgerät präsentiert.

ABFLUG Verräterische Spuren beseitigen Sie auf einfallsreiche Weise.

VERHEEREND Eine von uns angebrachte Bombe reißt die Scheinwerfer von der Decke und erwischt die palavernden Gangster.

ABREIBUNG Auch unbewaffnet ist der Hitman nun kaum noch aufzuhalten.

Hitman

Blood Money | Der Hitman bekommt Konkurrenz: Eine neue Agentur macht ihm das Leben schwer. Wir haben uns den Start ins Abenteuer angesehen.

Insgeheim hatten wir bereits diesen Monat auf eine Testversion von **Blood Money** gehofft, aber Pustekuchen! Immerhin versüßt Eidos uns die Wartezeit mit neuen spielbaren Levels: Wir gehen mit dem Hitman auf den Rummelplatz! Aber der Kerl will sich dort keineswegs vergnügen und mit Zuckerwatte die Zähne ruinieren. Just auf diesem Platz kamen über 30 Leute zu Tode, als das Riesenrad wegen Schlamperei zusammenbrach und die eben noch so lustigen Fahrgäste unter sich begrub. Bei dem anschließenden Skandalprozess wurde der Verantwortliche freigesprochen. Nummer 47 ist auf Geheiß eines gegrämten Vaters hier, dessen Kind unter den Opfern war. Der Hitman soll für Gerechtigkeit sorgen und den Riesenrad-Besitzer Joseph Clarence zur Rechenschaft zu ziehen.

Augenöffner

Inzwischen ist der Platz geschlossen und wirkt heruntergekommen. Auf direktem Wege marschieren wir auf das Eisentor zu. Am Wachmann demonstriert Nummer 47 seine neuen Nahkampftechniken: Mit einem rüden Kopfstoß legt er den Typen schlafen. Drinnen verdrücken wir uns in den Souvenirshop. Hier verblüfft uns die gelungene Lichtberechnung: Die Sonnenstrahlen brechen durch verdreckte Scheiben, Staub tanzt im Licht, der Protagonist wirft einen realistischen Schatten. Die neue Engine ist mit HDR-Rendering auf dem Stand der Zeit.

Frische Tricksereien

Draußen gammeln zwei Aufpasser herum, die wir mittels einer Münze ablenken. Einfach kurzerhand das Geldstück aus dem offenen Kassenfenster geschnipst und die Männer laufen glatt in die falsche Richtung, um dem verdächtigen Geräusch auf den Grund zu gehen. Den Kniff hat sich der Auftragskiller sicher bei den **Commandos**-Schergen abgeschaut. Hinter der nächsten Tür erwartet uns ein bizarrer Schauplatz, typisch für die **Hitman**-Reihe. Ein Mann sitzt geknebelt und mit verbundenen Augen auf einem Reitautomaten, eigentlich gedacht für Kinder. Ein Gangster überschüttet ihn mit Benzin – und bekommt von uns gerade noch rechtzeitig eine Abreibung verpasst. Über ein Gittergerüst gelangen wir auf den Laufsteg weiter oben, wo der sportliche Agent 47 eine seiner Turnübungen zur Schau stellt. Er steigt über das Geländer und gelangt mit einem gewagten Sprung über den Abgrund auf den gegenüberliegenden Balkon. Die Nummer kennen Spieler der dritten Episode **Contracts** bereits vom Hotellevel. Unweit schaut ein Bodyguard aus dem Fenster, den der Killer eiskalt mit einem Schubser nach draußen befördert. Oben knacken wir ein schloss. Zwei schräge Vögel verpacken in dem Zimmer dahinter weißes Pulver. Der Hitman schnappt sich kurzerhand die Schrotflinte und sorgt für Ordnung. Als wir gerade die verräterischen Körper in herumstehende Truhen verfrachten, rüttelt jemand an der Tür – schnell ab in den Schrank! Durch einen Spalt sehen wir den Laboranten hereinstürmen, der verdutzt bei den Blutspuren stehen bleibt. Wir entwenden dessen Magnetkarte und den Kittel. So ausgerüstet klettern wir einen Aufzugschacht runter. Den unaufmerksamen Bewacher unten stranguliert 47 elegant mit seiner Klaviersaite. In der Labor-Verkleidung dringen wir unbehelligt zu Joseph Clarence vor, der ganz nach dem Wunsch unseres Kunden erst das Foto des toten Kindes zu sehen kriegt, dann per Giftspritze die letzte Dröhnung. Zum Abschluss bekommt noch der Kopf der Gangsterbande sein Fett weg: Die an einer Seilwinde platzierte ferngezündete Bombe lässt die Lichtanlage von der Decke rasseln, genau auf den arglosen Gangsterboss, der bei seinen Gespielinnen auf dem Bett gerade den Doktor gibt ...

SELBSTBEDIENUNG Zwischen dem Backpulver liegt gut versteckt eine Pistole.

DRECKSARBEIT Wenn es nicht anders geht, stehen großkalibrige Waffen zur Verfügung.

BLEIBENDER EINDRUCK

Die Markenzeichen des feschen Agenten sind die Glatze und der Strichcode auf dem Hinterkopf. Und natürlich darf der frisch gebügelte Anzug nicht fehlen.

DAS WAR KNAPP! Den Anwalt retten wir gerade noch, bevor sein Peiniger ihn mit Benzin übergießt und das Feuerzeug auspackt.

Bessere Arbeitsbedingungen

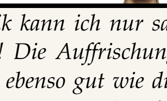
Der Hitman hat seit seinem letzten Abenteuer dazugelernt. Hier eine kleine Auswahl der neuen Möglichkeiten:

NAHKAMPF Keine Munition? Egal, Agent 47 nimmt den Gegnern im Zweikampf die Waffen ab.

AUFRÜSTEN Gegen Geld können Sie Ihre Schusswaffen durch Upgrades verbessern.

VERSTECKEN Der Hitman versteckt sich neuerdings in Schränken und lauert den Opfern auf.

ANSGAR STEIDLE



Zu der Grafik kann ich nur sagen: Hut ab! Die Auffrischung tut der Serie ebenso gut wie die umfangreicheren Kenntnisse des Hitmans – nicht zu vergleichen mit dem eher lauen Aufguss des dritten Teils. Die Levels wirken rund, die Atmosphäre stimmt. Einziges Manko: Bei unserer Vorabversion gaben sich die Aufpasser teils arg beschränkt.

Entwickler: IO Interactive
Anbieter: Eidos GmbH
Termin: 26. Mai 2006

MOST WANTED

Sie bestimmen, worüber Sie lesen: In Most Wanted wählen PC-Games-Leser die Hits von morgen – und haben die Chance auf Preise im Wert von über 1.100 Euro!

Monat für Monat stellen wir Ihnen zehn viel versprechende Neuheiten vor – darunter frisch angekündigte Spiele genauso wie Projekte, die bereits länger in der Entwicklung sind, zu denen es jetzt aber neue Erkenntnisse gibt. Oder die wir inzwischen selbst spielen konnten. Den am häufigsten genannten Spielen der Abstimmung widmen wir uns in einer der darauffolgenden Ausgaben in aller Ausführlichkeit, etwa durch Interviews, Studiobesuche, Videoreports, Aktionen auf pcgames.de bis hin zu Titelstorys.

Wer mitmacht, bestimmt also aktiv das Programm von PC Games und pcgames.de mit. Darüber hinaus haben Sie die Chance auf attraktive Preise, angefangen bei Vollversionen aktueller PC-Spielehits bis hin zu nicht im Handel erhältlichen Sammlerstücken.

Leser-Hitliste der Ausgabe 05/06

1. Die Siedler 2: Die nächste Gen.
2. Armed Assault
3. Star Trek Legacy
4. Flat Out
5. Age of Pirates
6. Rise of Legends
7. FIFA WM 2006
8. Tortuga: Two Treasures
9. Evolution GT
10. Prime Time

Und so stimmen Sie für Ihren Favoriten:

PER E-MAIL: Schicken Sie die Kennziffer Ihres Favoriten einfach an unsere Mail-Adresse mostwanted@pcgames.de. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen!

PER POSTKARTE: Schreiben Sie Ihren Favoriten auf eine Postkarte und schicken Sie diese an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Most Wanted, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

PER WEBSEITE: Auf www.pcgames.de finden Sie ein Formular, wo Sie bequem Ihre Stimme abgeben und am Gewinnspiel teilnehmen können.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN: Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG, Ascaron, Atari, Dtp, Codemasters, Electronic Arts, Konami, Eidos Interactive und Ubisoft.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Teilnahmeschluss ist Montag, der 8. Mai 2006.

Gewinnspielpreise für über 1.100 Euro:

Als kleinen Dank für Ihre Beteiligung an unserer Most-Wanted-Aktion verlosen wir jeden Monat Vollversionen, Fanartikel und anderes Schönes zu aktuellen Top-Spielen. Wir wünschen allen Teilnehmern viel Glück!



5x Auto Assault
(je € 45,-)

5x Galactic Civilization 2
(je € 40,-)



8x GTI Racing
(je € 40,-)

5x Trackmania Sunrise Extreme
(je € 35,-)

5x Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
(je € 45,-)

1.



VORSPRUNG DURCH TECHNIK Der MG-Schütze kann eine Kampfdrohne starten, die automatisch Gegner angreift.

Battlefield 2142

Ziehen Sie sich warm an: Eine Eiszeit löst im neuen Battlefield-Shooter einen Krieg mit futuristischen Waffen aus.

Während es im Kino und im Spiel bei **Ice Age 2** taut, wird es im vierten Teil der **Battlefield**-Serie bitterkalt. In Folge des Klimawandels bricht im 22. Jahrhundert eine neue Eiszeit über die Erde herein. Um die wenigen bewohnbaren Landflecken entbrennt ein Krieg zwischen der Europäischen Union und der Panasiatischen Koalition, den bis zu 64 Spieler in **Battlefield 2142** ausfechten. Herzstück des Multiplayer-Shooters ist abermals der Eroberungsmodus, bei dem Sie Flaggenpunkte einnehmen. Dabei ziehen Sie jedoch nicht mit Hubschraubern oder altmodischen Panzern in die Schlacht. Vielmehr lösen futuristische Jets und gigantische Battlemechs das antiquierte Kriegsgerät ab. Wie in **Battlefield 1942** sind die Vehikel auf Teamwork ausgelegt: Einer fährt und steuert die Hauptkanone, der andere sichert mit den Sekundärwaffen die Umgebung ab. Wer keinen mobilen Untersatz findet, zieht zu Fuß los. Dabei fällt auf, dass die schwedischen Entwickler die sieben Charakterklassen aus **Battlefield 2** auf überschaubare vier zusammendampften. Für Pioniere, Sanitäter und Spec-Ops-Soldaten findet sich im Jahr 2142 keine Verwendung – die verbleibenden Kollegen erledigen die Jobs mit. Der Sturmsoldat verteilt Medikits und Stromstöße per Defibrilator, der MG-Schütze packt bei Bedarf den Werkzeugkoffer aus, der Scharfschütze füllt leere Magazine auf. Das ist aber nicht alles, was der Sniper auf dem Kasten hat: Per Knopfdruck macht sein Tarnanzug ihn für kurze Zeit unsichtbar. Der Panzerabwehr-Soldat hingegen bleibt seinem Aufgabengebiet treu und schleppt Lenkraketen sowie diverse Minen mit sich herum. (bb)

Entwickler: Digital Illusions CE
Anbieter: Electronic Arts
Termin: Herbst 2006

... im Vergleich mit

Battlefield 2

- **COMMANDER-MODUS** In beiden Spielen koordiniert ein Anführer das Geschehen auf dem Schlachtfeld. Außerdem können Sie sich sowohl in **Battlefield 2** als auch **2142** einem Trupp anschließen.
- **CHARAKTERKLASSEN** Während **Battlefield 2** auf sieben Berufe setzt, bietet **Battlefield 2142** lediglich vier Jobs an. Ein Sturmsoldat fungiert dann beispielsweise auch als Arzt.
- **SPIELMODI** Die **Battlefield**-Serie schwört seit jeher auf den Eroberungsmodus, bei dem Sie Flaggenpunkte einnehmen. Allerdings bestehen angeblich Pläne, **Battlefield 2142** eine zweite Spielvariante zu spendieren.
- **FAHRZEUGE** In **Battlefield 2** sind Sie mit zeitgemäßen Vehikeln unterwegs, in **Battlefield 2142** nehmen Sie in futuristischen Fahrzeugen Platz.
- **TECHNIK** Sowohl bei der Grafik als auch der Physik setzen die Entwickler in **Battlefield 2142** auf die leicht verbesserte Technik des beliebten Vorgängers.

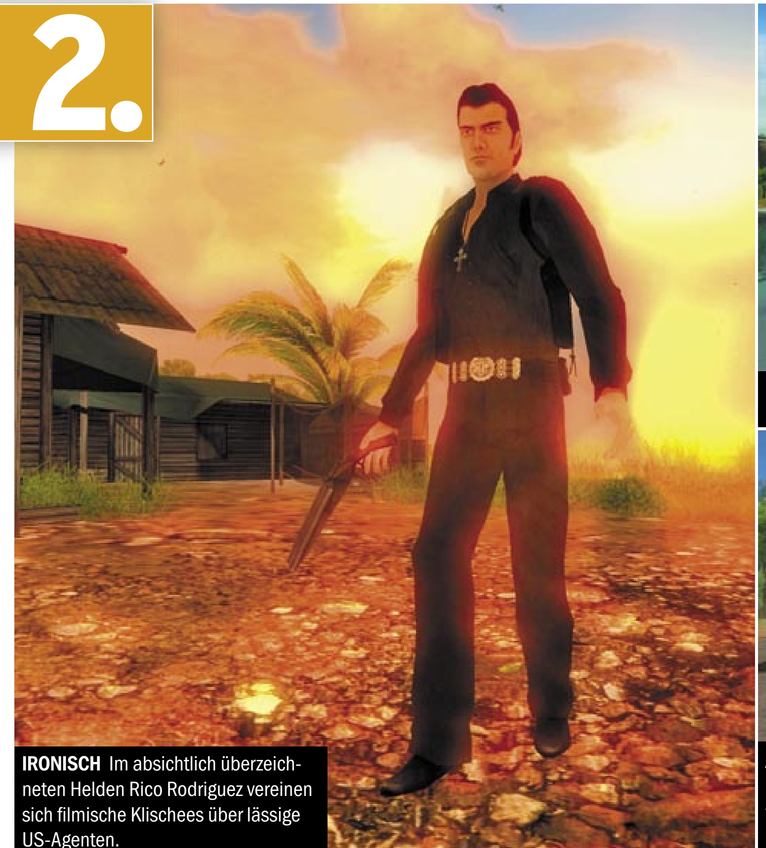


BATTLEMECH EMP-Granaten zerstören die Systeme dieses Ungetüms.



INVASION Ein Transportgleiter setzt einen Trupp im Kampfgebiet ab.

2.



IRONISCH Im absichtlich überzeichneten Helden Rico Rodriguez vereinen sich filmische Klischees über lässige US-Agenten.



UM JEDEN PREIS Die „Agency", Ricos Auftraggeber, unterstützt ihn stets, mit welchen Methoden er Diktator Mendoza auch zu schwächen versucht.



AKQUISE Autos, Motorräder, Flugzeuge und auch Waffen finden Sie in der Spielwelt – Geld wie in **GTA** gibt es nicht.

Just Cause

GTA trifft Far Cry: Riesige Spielwelt, sonniges Südseeflair und ein lässiger Held motivieren zum Befreiungsfeldzug.

Cool wie Pierce Brosnan und verwegen wie Antonio Banderas kommt Rico Rodriguez daher, draufgängerischer Geheimagent im Dienst der US-Regierung und Held von **Just Cause**. Sein Auftrag: das fiktive Karibikatoll San Esperito aus den Fängen von Diktator Salvadore Mendoza befreien – um jeden Preis.

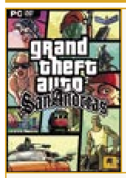
Mit wehendem Sakko hechtet Rodriguez nach einer kurzen Videoeinführung aus einem Flugzeug – und dem Spieler stockt vor Erstaunen unweigerlich der Atem: Rund 1.000 Quadratkilometer Südseeinsel mit geschwungenen Küsten und dichtem Baumbewuchs erstrecken sich bis zum Horizont. Aus dieser Perspektive sieht **Just Cause** aus wie **Far Cry (dt.)**, nur größer. Vom ersten Moment an ist die komplette Spielwelt vorhanden, bis auf das Meer gibt es auf San Esperito keine Ladezeiten oder künstliche Barrieren. Wie in **GTA** könne man jederzeit jeden Punkt der Spielwelt betreten, verkündet Chefentwickler Christofer Sundberg stolz. **Just Cause** sei jedoch mehr als ein **„GTA** Karibik": „Wir setzen Spieler ständig unter Strom, man kann jederzeit kämpfen." Faktoren wie die Charakterentwicklung in **San Andreas** würden die Action dagegen bremsen.

Gesteigertes Tempo

Der Moment der Ruhe beim fallschirmgebremsten Fall aus dem Flugzeug in der eingangs beschriebenen Szene währt nur kurz: Ihr Kontakt auf San Esperito wurde von Regimesoldaten entdeckt. Durch erbittertes Feindfeuer kämpfen beide Agenten sich zu einem Jeep vor, und Rico greift zum Maschinengewehr, das auf der Ladefläche montiert ist. Zunächst nehmen wenige feindliche Fahrzeuge die Verfolgung auf, bis in stetig steigendem Tempo Helikopter und Kampfflugzeuge attackieren. Bis auf diese erste Mission, eine Art explosive Einführung, soll jeder der 20 Kampagneneinsätze auf wenigstens drei verschiedene Weisen lösbar sein. Für die Rioja-Bande, das weniger fiese von zwei verfeindeten Drogenkartellen des Eilands, vernichtet Rodriguez beispielsweise Kokafelder: Aus der Luft, wenn Sie ein Flugzeug stibitzen, dessen Sprühsystem mit Gift gefüllt ist, mit LKWs, deren ebenfalls giftige Ladung Sie über die Felder verschütten, oder zu Fuß, bewaffnet mit zerstörerischen Sprengsätzen. (js)

Entwickler: Avalanche
Anbieter: Eidos
Termin: 3. Quartal 2006

... im Vergleich mit



Grand Theft Auto San Andreas

- **EROBERUNG** Die Spielwelt ist in eine größere Zahl von Regionen unterteilt als in **GTA**; außerdem erreichen Sie von Beginn an jedes Gebiet. Zum Regime gehörige Areale befreien Sie, indem Sie beispielsweise Straßensperren der Gegner zerstören.
- **TEILWEISE LINEAR** Der Handlungsstrang der 20 zusammenhängenden Missionen verläuft ähnlich wie in **GTA** linear; über 100 verschiedene Nebenaufgaben soll man dagegen in beliebiger Reihenfolge absolvieren dürfen.
- **SÜDSEE-GEFÜHL** Weite Strände und Gewässer, dichte Vegatation und dörfliche Siedlungen – das Karibikszenario ist für Kenner der **GTA**-Städte ungewohnt und erinnert mehr an Far Cry (dt.).
- **SELBSTIRONISCH** Die Geschichte von **Just Cause** ist gespickt mit Anspielungen auf die Realität und parodiert Agentenfilme wie **Der Schneider von Panama**.
- **MANUELL ZIELEN** Die Zielhilfe, die Spielern in der Konsolenversion zu höherer Treffsicherheit verhilft, gibt es am PC nicht.

SPENDEN BEGEISTERT

unterstützt von PC Games

UNITED FOR AFRICA

HELFEN UND GEWINNEN!

8 CEC - ’ B BC1* 0D 9AC ZU 1C. -
W. A BT B ’ U MLL NJ G B. U- . U
ZU- . 1U PZBBO’ SSHD 9 * 0. U. U- .
T 1C B’ T Z. S . C9F9 1U O’ A* . S9U’
R. D 1UU. UI *2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

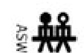
www.gemeinsam-fuer-afrika.de www.puma.com

GEMEINSAM FÜR AFRIKA















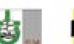






















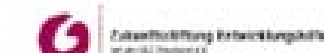




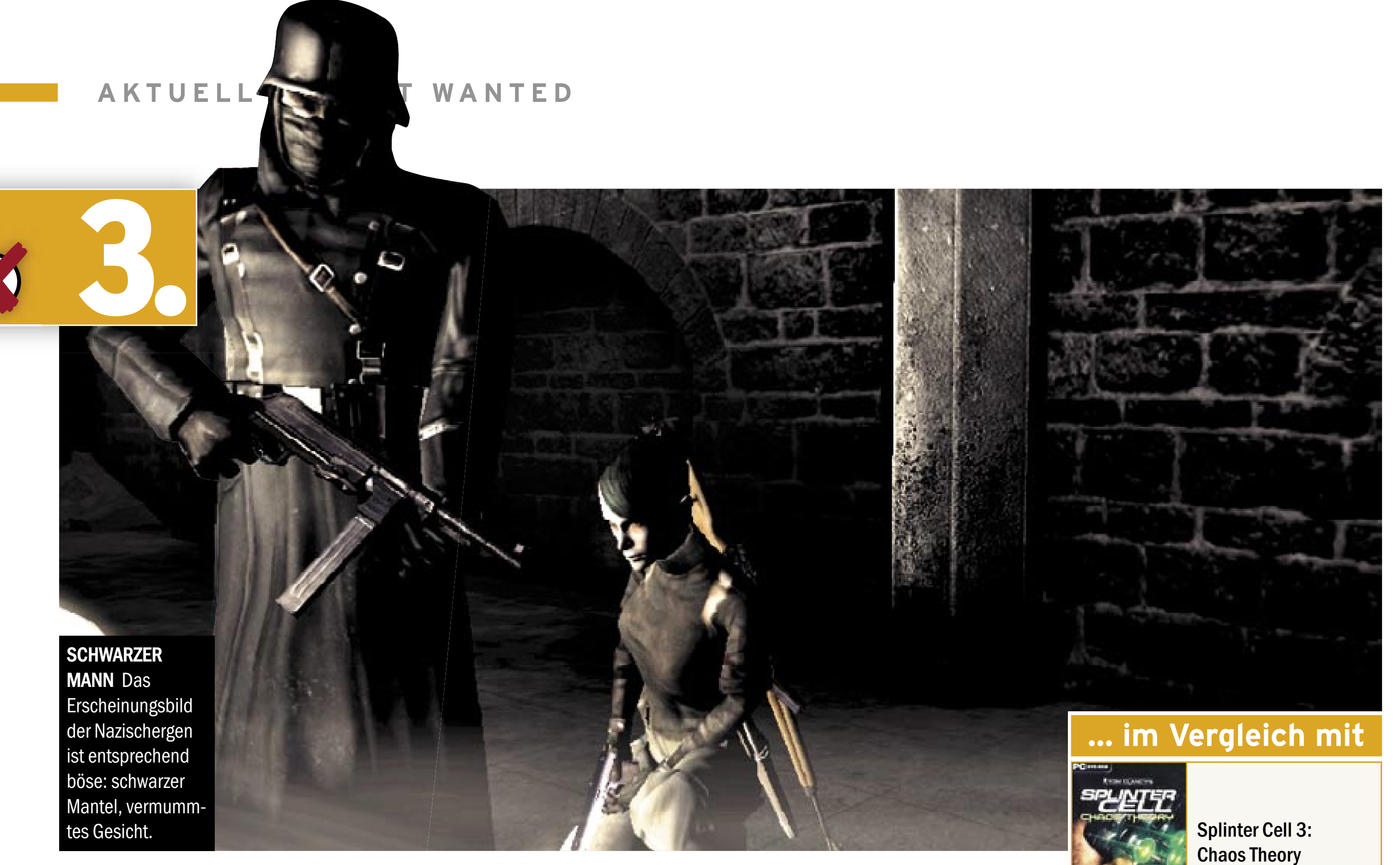






3.



SCHWARZER MANN Das Erscheinungsbild der Nazischergen ist entsprechend böse: schwarzer Mantel, vermummtes Gesicht.

Sabotage

Frauen sind hinterhältig, sagt man. Stimmt, bestätigt Sabotage: Hier übt sich eine Heldin in Verschlagenheit.

Das Vorpreschen im Kugelhagel des Zweiten Weltkriegs war Sache der Männer. Hinter feindlichen Linien agierten jedoch am erfolgreichsten Senioren, Jugendliche und Frauen – unter dem Schleier der Harmlosigkeit. Tatsächlich waren sie geschult im Umgang mit Schusswaffen und Bomben – und darin, SS-Leute lautlos umzulegen. Violette Summer, die Heldin von **Sabotage**, ist Mitglied dieser Widerstandsbewegung. Sie schleicht für den britischen Geheimdienst durch Polen, Deutschland und Frankreich, um es den Deutschen ungemütlich zu machen: Dynamit für Einrichtungen von strategischer Wichtigkeit, Blei und Messerklingen für hochrangige Nazis.

Gespielt wird aus der Verfolgerperspektive, wie sie auch **Splinter Cell** anwendet: Der Spieler kann um Ecken schauen, bevor er Violette um selbige schickt. So lassen sich Momente abpassen, in denen Ihnen patrouillierende Schergen den Rücken zukehren: Die Opfer ahnen nichts von der herannahenden Femme fatale, die 20 Arten des geräuschlosen Auspustens von Lebenslichtern beherrscht.

Manchmal, wenn die Schatten infolge aufflammender Lampen schrumpfen und die Tarnung auffliegt, kommt es auch zum blumig inszenierten Schusswechsel. Einige davon involvieren Flammenwerfer – ein weiterer Grund, warum **Sabotage** wohl keine Jugendfreigabe erhalten wird.

Unbedenklich für den Nachwuchs sind Rätsel, die die Entwickler der Abwechslung halber einbauen: An einer Stelle öffnen Sie Türen, indem Sie Chemikalien kombinieren; woanders schieben Sie klassisch Kisten, um Zugänge freizumachen. (tw)

Entwickler: Replay Studios
Anbieter: Dtp
Termin: Ende 2006

... im Vergleich mit

Splinter Cell 3: Chaos Theory

- **ZEIT Splinter Cell 3** spielt zeitlich in der nahen Zukunft, **Sabotage** behandelt ein Jahr, in dem der Zweite Weltkrieg in vollem Gange war: 1943.
- **ROLLENSPIEL Splinter Cell 3** bleibt bei seinen Schleichwurzeln, **Sabotage** will die Motivation mit Rollenspieleinlagen stützen: Gegenstände geben Erfahrungspunkte für bessere Fähigkeiten.
- **ÜBERSINNLICHES** Es wäre schwierig, **Splinter Cell 3** an Bodenständigkeit zu überbieten. Nicht so bei **Sabotage**: Es enthält Albtraumsequenzen in einem französischen Dorf, dem die Zerstörung durch Deutsche droht.
- **DUNKELHEIT** Die Bilder sprechen deutlich: **Sabotage** wird kein bisschen heller als das übertriebene dunkle **Splinter Cell 3**.
- **GRAFIK Splinter Cell 3** zog Aufmerksamkeit auf sich: Die SCX-Engine fraß Hardware mit Heißhunger, konnte aber realistische Texturen darstellen. Die eigens entwickelte Engine zu **Sabotage** sieht nicht schlechter aus.



IN GEHEIMER MISSION Violette soll ein Treibstofflager in die Luft jagen.



DRINNEN STATT DRAUSSEN Einige Missionen finden unter freiem Himmel statt.


WENN ICH NOCHMAL
VON VORNE
ANFANGEN
KÖNNTE ...
DIE
RÖMER
Der wuselige Aufbauspaß
ab Juni MMVI (2006)
... WÜRDE ICH ALLES
WIEDER
GENAUSO
MACHEN!
PC DVD
DIE RÖMER
HAEMIMONT GAMES
cdv
www.die-roemer.com

4.

KRITISCH In der Stadt sind viele Touristen unterwegs, die unbedingt unversehrt bleiben müssen.

HÄUSERKAMPF Die urbane Umgebung bietet jede Menge Deckungsmöglichkeiten und Schlupfwinkel und damit Stoff für anspruchsvolle Kampfschauplätze.

GLITZERSTADT Zwischen all dem Lärm und Lichterwerk gehen die Einsatzkräfte regelrecht unter – die Gegner allerdings auch.

Rainbow Six: Vegas

Ein Hoffnungsschimmer für Taktiker: Kehrt die Eingreiftruppe im fünften Anlauf wieder zu ihren Wurzeln zurück?

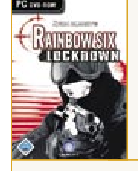
Ist Ihnen das aktuelle **Rainbow Six: Lockdown** zu sehr auf Action getrimmt? Nicht nur für enttäuschte Taktiker dürfte der im Herbst folgende Titel **Vegas** interessant sein. Denn bei Ubisoft Montreal werkelt das ursprüngliche Team des fabulösen **Raven Shield**-Teils bereits seit zwei Jahren an der neuen Episode. Dieser Umstand und die Ankündigung, dass die PC-Version zwar den Plot mit den Konsolenfassungen gemein hat, aber ein anderes Spieldesign spendiert bekommt, lässt auf einen geänderten spielerischen Schwerpunkt hoffen. Wie der Titel schon unterschwellig andeutet, schlägt sich das Rainbow-Six-Team dieses Mal mit Terroristen in der Glitzerstadt Las Vegas herum. In den bekannten Spielhöllen und Etablissements in der Wüste darf sich ein frisches Team beweisen. Anführer und Aufklärer ist Logan Keller. Unter ihm dienen Michael Walter, Experte für schwere Waffen und Sprengstoff und ehemaliges Mitglied des SAS, sowie der Koreaner Jung Park, seines Zeichens Scharfschütze und Elektronikspezialist. Das bedeutet: Da die Charaktere nicht austauschbar sind, sollte im Einsatz besser niemand ins Gras beißen.

Die nächste Generation

Technisch macht der fünfte **Rainbow Six**-Teil einen deutlichen Schritt nach vorn. Dass **Vegas** auch für die Xbox 360 erscheint, ist für die PC-Version durchaus vorteilhaft. Die bisher veröffentlichten Screenshots kommen jedenfalls ein ganzes Stück opulenter daher als das erst kürzlich erschienene **Lockdown**. Für geschmeidige Animationen zeichnet Aaron Gilman verantwortlich, der davor an tricktechnisch anspruchsvollen Hollywoodstreifen wie **Hellboy** und **Constantine** arbeitete. Vollmundig kündigen die Entwickler eine rundum erneuerte künstliche Intelligenz an. Die kommt sowohl den Computergegnern als auch Ihren Mitstreitern zugute, die bisher in einigen Situationen überfordert waren. Die Terroristen kommen damit ohne vorgeschriebene Ereignisse aus, agieren in kleinen Gruppen und führen Befehle des Anführers aus, was den Wiederspielwert erhöht. Insgesamt klingen die Ankündigungen viel versprechend. Falls dann noch die ausführliche Einsatzplanung wieder mit dabei ist, kommt die Welt für die internationale Eingreiftruppe wieder in Ordnung. (as)

Entwickler: Ubisoft Montreal
Anbieter: Ubisoft GmbH
Termin: 4. Quartal 2006

... im Vergleich mit



Rainbow Six: Lockdown

- **SZENARIEN Lockdown** spielt in Höhlen, Wüstendörfern und europäischen Städten. **Vegas** als Schauplatz gibt genug her für genauso abwechslungsreiche Aufgaben und vor allem anspruchsvolle Häuserkämpfe.
- **TEAM** Beide Titel haben eine feste Eingreiftruppe mit speziellen Fähigkeiten. Die Kameraden geben dem Spieler bei **Vegas** verstärkt dienliche Hinweise.
- **KI** Sowohl Rainbows als auch Terroristen sollen schlauer agieren. Gut so, denn bei **Lockdown** rennt Ihr Team schon mal sinnfrei ins feindliche Feuer oder steht tölpelhaft im Weg.
- **GRAFIK Lockdown** sah auf alle Fälle ordentlich aus, konnte aber mit Referenztiteln nicht mithalten. Das soll sich mit **Vegas** ändern, das die Leistung aktueller Computer ausreizt.
- **TAKTIK Lockdown** kann man als linearen Action-Shooter bezeichnen. In den Spielhöllen in **Vegas** bringen Sie die Zivilisten dagegen nur in Sicherheit, wenn Sie die richtigen Entscheidungen fällen.

5.


SCHAU MIR IN DIE AUGEN Die Unreal-Engine 3 lässt die Gesichtszüge der Soldaten sehr lebendig erscheinen. Man erkennt sogar Bartstoppeln, Dreck- und Blutspritzer.


ÜBERFALLKOMMANDO Noch ahnen die Deutschen nicht, dass Sie in der Nähe sind. Denn Ihre Kollegen sind diesmal in der Lage, sich an den Feind heranzuschleichen.

Brothers in Arms 3

Hell's Highway | Die Schlacht um die Normandie ist geschlagen. Jetzt ist Ihr taktisches Können in Holland gefragt.

Gearbox gönnt den Männern der 101. US-Luftlandeeinheit keine Auszeit. Nachdem die Jungs um Colonel Hartsock und Sergeant Baker in den ersten beiden **Brothers in Arms**-Spielen so gut wie jede Hecke der Normandie kennen lernten, geht es diesmal nach Holland. Dort erwartet Sie die blutige Operation Market-Garden, mit der die Alliierten damals rasch über die Niederlande ins Deutsche Reich vordringen wollten, um den Krieg noch vor Weihnachten 1944 zu beenden. Ein Blick ins Geschichtsbuch verrät, dass Market-Garden scheiterte. Machen Sie sich also auf einiges gefasst!

Brothers in Arms 3: Hell's Highway wartet nicht nur mit einem neuen Schauplatz auf, auch bei der Technik hat sich was getan. So kommt die Unreal-Engine 3 zum Einsatz, die unter anderem die Charaktere viel lebendiger als in den Vorgängern erscheinen lässt. Ein weiterer Vorteil: Endlich können Sie Ihren Gegenspielern die Deckung sprichwörtlich vor der Nase wegpusten, wodurch sich neue taktische Möglichkeiten ergeben. Statt den Feind zu flankieren, zerlegen Sie einfach das Mauerwerk oder den Heuballen, hinter dem er sich verkrochen hat.

Zogen Sie früher noch mit zwei Trupps in die Schlacht, ist Ihnen in **Brothers in Arms 3** ein weiteres Team unterstellt, dessen Ausrüstung je nach Mission variiert. Mal haben die GIs ein fettes Stand-MG dabei, das den Gegner mit einem höllischen Sperrfeuer belegt, ein anderes Mal schleppen die Soldaten eine Panzerfaust mit, die selbst Häuserwände durchschlägt und dahinter befindliche Scharfschützen eliminiert. Die dritte und letzte Ausrüstungsvariante stellt der Mörser dar.

Damit sich der simulierte Zweite Weltkrieg noch realistischer anfühlt, spendierte Gearbox den Mitstreitern vier situationsabhängige Verhaltensmuster. Erspähen Sie beispielsweise einen Feind, schalten die Soldaten vom Patrouillen- in den Schleich-Modus, hören auf zu reden und huschen von Deckung zu Deckung. (bb)

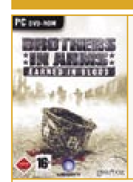
Entwickler: Gearbox
Anbieter: Ubisoft
Termin: Ende 2006



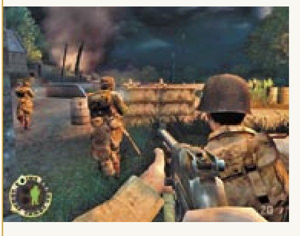
▶ **AUF LEISEN SOHLEN** Statt frontal anzugreifen, pirschen Sie sich durch einen Graben heran.

◀ **SPERRFEUER** Das Stand-MG ist eine mächtige Waffe. Allerdings dauert es eine Weile, bis es aufgebaut ist.

... im Vergleich mit


Brothers in Arms: Earned in Blood

- **SZENARIO** Pirschten Sie im Vorgänger noch durch die Normandie, verschlägt Sie Teil drei in die Niederlande. Dort kämpfen Sie unter anderem in Eindhoven.
- **TECHNIK** Optisch nagt an **BiA 2** (Bild) der Zahn der Zeit. Besonders die verwaschenen Texturen fallen negativ auf. Ein Manko, unter dem **BiA 3** dank Unreal-Engine 3 wohl nicht leidet.



- **TAKTIK** In **BiA 2** liefen die meisten Kämpfe nach demselben Schema ab: Sperrfeuer und Flankieren. **BiA 3** bietet allein aufgrund der zerstörbaren Deckung mehr taktische Möglichkeiten. Außerdem kommandieren Sie nicht mehr zwei, sondern drei Teams. Der neue Trupp hat entweder ein Stand-MG, Bazookas oder einen Mörser im Gepäck.
- **KI** Da Ihre Kollegen im Vorgänger die Weisheit nicht mit Löffeln gefressen hatten, wurde die KI für **BiA 3** um vier Verhaltensmuster erweitert, die sich der jeweiligen Situation anpassen. Dadurch soll sich **BiA 3** realer anfühlen.
- **MULTIPLAYER** Die Koop-Missionen aus **BiA 2** machten Laune. Für **BiA 3** verspricht Gearbox weitere Modi und volle Mod-Unterstützung.



6.





BIS ZUM HORIZONT Die Weitsicht in dieser Einstellung vermittelt ein Gefühl für die Größe des frei begehbaren Central Parks.



TRICKREICH Wechselnde Perspektiven und Lichteffekte erhöhen die Spannung.



NAHTLOS Das Inventar ist Carnbys Jackentasche, kein steriles Menü.

Alone in the Dark 5

Eine Verschwörungsgeschichte mit mystischem Touch und von Filmen inspirierte Grafikeffekte verheißen Gruselklasse.

Fühlst du dich allein?", flüstert eine Frauenstimme – durchdringend, herausfordernd, verheißungsvoll. Mit diesen Worten, untermalt von Orchestermusik und bulgarischen Chören, bricht ein Szenenfeuerwerk auf uns herein: Schnelle Schnitte wechseln zwischen dem von Furcht gezeichneten Gesicht des Protagonisten Edward Carnby und bedrohlichen Schauerkreaturen, dann wird es dunkel.

Wie im Film lenken die Entwickler von **Alone in the Dark 5** den Blick durch gezielte Tiefenunschärfe und unkonventionelle Kamerawinkel. Vorgegebene Wechsel aus den im Spiel hauptsächlich verwendeten Ego- und Verfolgerspektiven in Rundumsichten sollen gezielt überraschen. Ungeachtet der viel versprechenden Optik sei die wichtigste Besonderheit, so Spieldesigner Herve Sliwa, die Interaktivität des New Yorker Central Parks: In einer Sequenz, konfrontiert mit einem mannshohen Ungeheuer, durchtrennt man eine von der Decke hängende Stromleitung – das Licht fällt aus, dafür dient das Kabel als sengende Nahkampfwaffe. In einer zweiten Szene flüchtet Carnby aus einem einstürzenden Wohngebäude am Rande des Parks – wie in **Prince of Persia** oder **Splinter Cell** klettert der Held an Steinvorsprüngen und Kabeln entlang. Solche Szenen gibt es zwar mehrere; spielerische Vielfalt sei jedoch ein wichtiges Ziel der Entwickler.

Philosophische und religiöse Ideen über ein Leben nach dem Tod soll die Handlung mit Verschwörungstheorien verschmelzen, aufgeteilt in zehn Abschnitte von 30 bis 40 Minuten; das Team verspricht einen Spannungsbogen wie in den Staffeln der TV-Serie **24**. (js)

Entwickler: Eden Games
Anbieter: Atari
Termin: 2007

... im Vergleich mit



Fahrenheit

- **SPONTAN** Überleben, indem man die Umgebung und Gegenstände im Umfeld nutzt, ist eine zentrale Idee von **Alone in the Dark 5**. Die Entscheidungsfreiheit soll größer sein als in **Fahrenheit**.
- **WECHSELSICHT** Kamerafahrten und Wechsel der Perspektive, beispielsweise eine überraschende Totale des Parks, dienen der Dramaturgie.
- **EPISODEN** Der Aufbau von **Alone in the Dark 5** ist einzigartig, ähnlich der Staffel einer TV-Serie: Cliffhanger am Abschnittsende erhöhen die Spannung; Einführungen zum jeweiligen Beginn stimmen nach Spielpausen auf Geschehenes ein.
- **VERKNÜPFT** Mit der ersten Folge soll über den gemeinsamen Helden Edward Carnby eine inhaltliche Verknüpfung bestehen.
- **FREIE BEWEGUNG** Den Central Park soll man frei durchstreifen können; **Fahrenheit** ist dagegen in kleine, voneinander unabhängige Levels unterteilt.

INTERVIEW MIT NOUR POLLONI

„Angst ist ein Element"

NOUR POLLONI ist Produzentin bei Entwickler Eden.

PC Games: Wie wirkt sich aus, dass ihr die Spielmechanik im Vergleich zu älteren Folgen verändert habt?

Polloni: „Zuvor bedeutete ‚Survival' nur eine verblüffende Story, psychologisch im Hinblick auf das, was man durchlebt. Diesmal ist es eher das Spielerlebnis – um zu überleben, muss man zu allen verfügbaren Mitteln greifen. Es geht um das Überstehen einer extremen, brutalen Situation, weniger um eine mentale."

PC Games: Du hast erwähnt, dass es eine Verknüpfung zwischen **Alone in the Dark 5** und dem ersten Spiel gibt.

Polloni: „Ja, die Verknüpfung ist der Charakter selbst, Edward Carnby. Es ist dieselbe Figur wie in den Dreißigerjahren, obwohl die neue Geschichte 2006 spielt. Eine Frage ist: Wie kann es sich um diesen Edward Carnby handeln? Er ist jung und gesund – wie ist das möglich?"

PC Games: Wollt ihr den Spielern denn Angst einjagen?

Polloni: „Angst ist ein Element im Spiel. Wir glauben, dass sie durch Erwartung entsteht, nicht durch Schreckeffekte. Wir wollen dauernde Spannung aufbauen."


GUILD WARS®
FACTIONS™
DIE
ONLINE-SPIELE
REVOLUTION
GEHT IN DIE
NÄCHSTE RUNDE...
AB 28. APRIL
IM HANDEL
WWW.GUILDWARS.COM
NCSOFT®
ARENANET™
PC CD-ROM
12
usk
© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.



7.



TAKTISCH Kämpfe sind pausierbar und laufen ähnlich ab wie in **KotOR** oder **Baldur's Gate**.



HELDENKARRIERE Der Einzelspielerpart hat stark an Bedeutung gewonnen.

Neverwinter Nights 2

Ein D&D-Rollenspiel der KotOR2-Macher – wieder mit Party, deutlich schönerer Grafik und mehr Einzelspielerspaß.

Grundlegendes ändert sich beim Nachfolger zum Bioware-Rollenspiel: Auch **Neverwinter Nights 2** setzt auf die Spielspaßkomponenten Einzelspielerkampagne, Mehrspieleroptionen und Editor zum Abenteuer-Selberbasteln. Damit der Story nicht wie bei **Knights of the Old Republic 2** auf halber Strecke die Puste ausgeht, arbeiten mehr als doppelt so viele Designer daran, **Neverwinter Nights 2** von Anfang bis Ende episch und spannend zu gestalten. Außerdem soll die typische Fantasy-Handlung um einen jungen Mann auf dem Pfad zum Heldentum wiederholtes Durchspielen fördern: Je nachdem, welche Entscheidungen man trifft, wie gut oder böse man ist, ändert sich der Verlauf von Geschichte, Quests und Beziehungen zu anderen Charakteren. Auch das Angebot der zwei Begleiter hängt davon ab – aus insgesamt neun Charakteren stellt man flexibel eine Party zusammen.

Gespielt wird aus einem beweglichen Kamerawinkel, je nach Gusto wählt man eine Vogel- oder Verfolgerperspektive. In pausierbaren Kämpfen geht es ähnlich zu wie in **KotOR**, es ist also Taktik anstatt schneller Reflexe angesagt.

Das Regelwerk enthält die neuesten Bestimmungen von **Dungeons & Dragons** – somit steht es für zahlreiche Statistiken und ein typisches Klassenangebot wie Kleriker, Diebe, Magier. Grafisch präsentiert sich **Neverwinter Nights 2** deutlich aufgebohrt und klotzt mit DirectX9-Effekten: Dynamisches Licht, realistische Schatten, detailreiche Gegnermodelle – ein Segen für die Atmosphäre, solange Obsidian Entertainment ein Händchen für gutes Design beweist. (ch/fs)

Entwickler: Obsidian Entertainment
Anbieter: Atari
Termin: 2. Quartal 2006

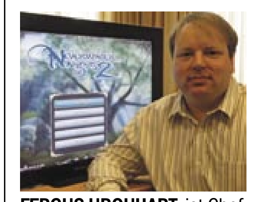
... im Vergleich mit

Neverwinter Nights

- **GRAFIK** Die Technik des ersten Teils wurde bei **Neverwinter Nights 2** durch die Engine „Electron" ersetzt, die bis zu sechs Texturschichten sowie realistische Licht- und Schatteneffekte erlaubt.
- **STORY** Einer der Hauptkritikpunkte des Vorgängers waren die blassen Charaktere. Im Nachfolger trifft man wie in **Baldur's Gate 2** auf Figuren mit Persönlichkeit, die sich etwa für den Spieler opfern oder ihn verraten.
- **PARTY** In **Neverwinter Nights** war man allein unterwegs und heuerte Söldner an, Teil 2 bietet aber eine richtige dreiköpfige Party wie in **KotOR**. Kämpfe gestalten sich dadurch wesentlich taktischer.
- **SINGLEPLAYER** Der Vorgänger setzte stark auf Multiplayer, im zweiten Teil ist es andersherum: 40 bis 60 Spielstunden soll der Einzelspielermodus bieten.
- **EDITOR** Der Editor ist besser ausgestattet und komfortabler als bei **Neverwinter Nights**. Die Entwickler legen sogar Gratis-Texturen dazu.

INTERVIEW MIT FERGUS URQUHART

„Was nicht kaputt ist, sollte man auch nicht reparieren"



FERGUS URQUHART ist Chef von Obsidian Entertainment.

PC Games: Neverwinter Nights 2 scheint dem Vorgänger sehr zu ähneln. Geht es nur darum, eine neue Story zu erzählen?

Urquhart: „Meine Devise ist: Was nicht kaputt ist, sollte man auch nicht reparieren. Deswegen haben wir bei **Neverwinter Nights 2** auch sehr vorsichtig an der Spiel-Balance gefeilt, aber diese Änderungen sind wichtig. Zum Beispiel haben wir den Barden offensiver gemacht als in den D&D-Regeln, damit er auch in den höheren Levels sinnvoll einzusetzen ist. Zahlreiche neue Unterklassen geben zudem die Möglichkeit, dass man **Neverwinter Nights 2** sehr individuell spielen kann."

PC Games: Die Gefährten haben im letzten Spiel ein Eigenleben geführt. Kann man die Begleiter diesmal direkter steuern?

Urquhart: „Ja, die Interaktion mit den Begleitern läuft ähnlich ab wie in **Knights of the Old Republic 2**. Der Spieler kann stärker auf seine Begleiter einwirken und so die Kontrolle über die Gruppe behalten. Überhaupt ist **Neverwinter Nights 2** strategischer angelegt: Man kann die Echtzeitkämpfe jederzeit pausieren, den Gefährten Befehle geben und die Ausrüstung wechseln."



ANGRIFF BEI NACHT Der Kampf am Lagerfeuer demonstriert: Die Licht- und Schatteneffekte sind ein Highlight der Grafik-Engine.



8.

GLÄNZEND Der grimmige, untote Zenturio ist eine der fünf neuen Klassen.

Sacred 2

Deutschlands Antwort auf Titan Quest und Diablo 3 glänzt mit Top-Grafik und noch mehr Action als der Vorgänger.

Spätestens seit **Diablo** zählt das Totklicken unzähliger Feinde in Verbindung mit besorgniserregender Item-Sammelwut als eine Art Volkssport unter Computerspielern. Und **Sacred 2** gibt dem Volk, was es braucht – mit imposanter Technik, dichterer Story und deutlich mehr Action.

Alte Bekannte

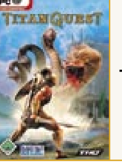
Die Seraphim hat es als einzige Klasse aus dem ersten Teil in **Sacred 2** geschafft. Sie setzt auf deftige Nahkampf-Kombos und Lichtmagie, um die Hundertschaften an Gegnern zu bezwingen. Eine der neuen Klassen ist der untote Zenturio, welcher optisch ein wenig an eine Figur aus **Titan Quest** erinnert, außerdem ist eine Hochelfin angekündigt. Sechs spielbare Klassen sollen es insgesamt sein, die sich nun in drei statt zwei Fertigkeitsfeldern spezialisieren und entwickeln können. Am grundlegenden Gameplay von **Sacred** ändert sich auch im zweiten Teil nichts: Sie flitzen wieder über eine riesige, nahtlose Karte und erkunden das Fantasiereich mit Schwert und Magie. Damit das Ganze spannender wird, arbeiten die Entwickler bei Ascaron mit Bob Bates (**Unreal 2**) zusammen, dem ehemaligen Chef von Legend Entertainment. Die Branchenlegende kümmert sich um eine fesselnd erzählte Story und feilt auch kräftig mit am Missionsdesign.

Fette Technik

Grafisch will **Sacred 2** ganz nach oben. Gute Chancen hat es, denn die komplett in 3D gehaltene Optik ist schon jetzt ein Kracher. Hinzu kommen ausgeklügelte Physik-Effekte und Ragdoll-Animationen – freuen Sie sich auf spektakuläre Kämpfe! (fs)

Entwickler: Ascaron
Anbieter: Take 2
Termin: 4. Quartal 2006

... im Vergleich mit



Titan Quest

- **STORY** Die Handlung von **Sacred 2** ist gute 1.000 Jahre vor dem ersten Teil angesiedelt – Bob Bates entwirft die Geschichte im klassischen Elfen-und-Zwerge-Szenario. **Titan Quest** spielt dagegen in einer Welt der griechischen und ägyptischen Mythologie,
- **GRAFIK** Bislang macht **Titan Quest** den optisch runderen Eindruck, allerdings ist **Sacred 2** auch in einem vergleichsweise frühen Stadium. Beide Engines bieten ausgefeilte Licht- und Schatteneffekte.
- **KLASSEN Sacred 2** bringt sechs spielbare Klassen, jeweils drei männliche und drei weibliche. In **Titan Quest** definiert man seine Klasse erst im Laufe des Spiels.
- **PHYSIK** Beide Titel setzen auf eine Physik-Engine, die vor allem in Kämpfen für spektakuläre Momente sorgt.
- **ACTION ODER ROLLENSPIEL:** Bei beiden Spielen steht die Action im Vordergrund, elementare Rollenspiel-Aspekte wie Dialoge und Quests sind aber auch an Bord.



DÜSTER Noch steht nicht fest, ob die Perspektive in Dungeons so aussieht.



WIEDERSEHEN Die Seraphim-Klasse schnetzelt sich mit Kombos durch Gegnermassen.

9.



ATMOSPHÄRISCH Auch ohne die Lizenz von Peter Jacksons Verfilmung scheint das Spiel die geniale Stimmung des Buches einzufangen.



LANGZEITWIRKUNG Beginnen Häuser zu brennen, kann das nachhaltige Auswirkungen auf den Fortbestand ganzer Dörfer haben.



ROLLENVERTEILUNG Links wehrt sich ein Beschützer gegen einen angreifenden Bären, vorn bereitet der Lore-Master einen Zauberspruch vor.

Der Herr der Ringe Online

Schatten von Angmar | Turbine versucht sich nach D&D Online wieder an einer knifflig umzusetzenden Lizenz.

Irgendwo zwischen bewundernswertem Mut und schlichtem Größenwahn hat sich Turbine der Aufgabe verschrieben, Tolkiens Fantasy-Saga in ein Online-Rollenspiel zu übertragen.

Bevor die Entwickler all ihr Pulver verschießen, soll **Der Herr der Ringe Online: Schatten von Angmar** zunächst nicht über das komplette Mittelerde verfügen, sondern „nur" das Gebiet Eriador umfassen. Das sind in etwa die Ortschaften, welche einem im ersten Band **Die Gefährten** begegnen, also vor allem das Auenland, Bree, Bruchtal und die Wetterspitze. Dafür ist man weder in Mordor noch in Gondor oder Rohan unterwegs – diese Ausflüge sollen dann, der Geruch des Geldes liegt in der Luft, in Erweiterungen möglich sein.

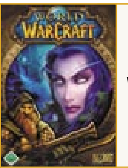
Interessant wird es bei den Klassen: Wer die Bücher kennt, der weiß, dass Magier in Tolkiens Universum rar gesät, aber dafür sehr mächtig sind. Mit anderen Worten: In einer normalen Spielergruppe hätte so einer nix verloren. Auch Dúnedain oder Hochelfen wären eine Spur zu kräftig für ein faires Rollenspiel. Stattdessen gibt es andere Klassenvarianten wie Beschützer, Jäger oder den Captain, der Banner in die Gegend setzt, um die Kampfwerte der Kameraden aufzubessern. Um Heilung kümmert sich der Lore-Master.

Etwa 20 Prozent von **Der Herr der Ringe Online** finden in Instanzen statt, also in eigenen Kopien von Dungeons und bestimmten Gebieten. Dort planen die Entwickler ein besonderes System umzusetzen, wodurch man die Spielwelt nachhaltig beeinflusst: Fackelt man beispielsweise während einer Quest ein Gebäude ab, dann finden dort auch die restlichen Spieler nur noch ein Kohlehäufchen vor. Wie das genau funktioniert, lässt sich im Augenblick kaum abschätzen, denn es fehlen exakte Informationen.

Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe gibt es, wie schon bei **D&D Online**, nicht. Turbine argumentiert, dass es nicht zur Handlung des Buches passe, gingen etwa Elfen und Hobbits aufeinander los. Entsprechend darf man nur die gute Seite verkörpern, also die freien Völker von Mittelerde. Für jene Spieler, die sich gern mit anderen messen, soll es aber Alternativen geben. Welche? Das unterliegt noch der Geheimniskrämerei. Genaueres wird der für Ende Sommer geplante Beta-Test offenbaren. (fs)

Entwickler: Turbine
Anbieter: Codemasters
Termin: Ende 2006

... im Vergleich mit



World of Warcraft

- **LIZENZ** Unter den Online-Rollenspielen ist **World of Warcraft** bekannter als der Eine Ring in ganz Bruchtal. Dafür hat Tolkiens Buchvorlage eine gigantische Fan-Gemeinde. Das wird interessant!
- **GRAFIK World of Warcrafts** unverwüstlich-gutes Design ist immer noch schön und bunt. Die jüngsten Screenshots des Herrn der Ringe lassen jedoch keinen Fantasy-Fan unberührt – optisch schon jetzt eine feine Sache.
- **SPIELER-GEGEN-SPIELER** Punktsieg für Blizzard: In Azeroth dürfen sich Spieler gegenseitig verhauen – in Mittelerde nicht. Das wäre gegen das Konzept der Buchvorlage, so Entwickler Turbine.
- **RASSEN UND KLASSEN WoW** hat das typische Aufgebot an Kriegern und Magiern. Bei **Der Herr der Ringe Online** gibt's interessante Klassen – aber nur auf der guten Seite. Die bösen Schergen Saurons halten als Gegner her.
- **SOLO-INHALTE** Wie auch **WoW** besitzt **Der Herr der Ringe Online** genügend Inhalte, um Einzelgänger zu beschäftigen.

10.

VOLLE KANNE Ein japanischer Spieler drischt den WM-Ball „Teamgeist" Richtung Tor.

AUSGETANZT Mit noch mehr Tricks dribbeln Sie den Gegnern Knoten in die Beine.

GEKLÄRT Das Stellungsspiel der Torhüter hat Konami stark verbessert.

TOR Der gegnerische Stürmer drückt den Ball an der verdutzten Abwehr vorbei ins Netz.

Pro Evolution Soccer 6

Die sechste Ausgabe des weltmeisterlichen Referenz-Kicks macht einen Schritt zurück, um zwei voranzukommen.

Japaner müsste man sein! Dort erscheint das asiatische Pendant zu **Pro Evolution Soccer 6 – Winning Eleven 10** – dieses Jahr bereits pünktlich zur WM, während sich die europäischen Spieler noch bis zum Herbst gedulden müssen. Wir haben uns den fernöstlichen Kick für Sie angesehen und verraten, was uns im Herbst erwartet.

PES 4 lässt grüßen

Die gute Nachricht vorweg: Grundlegende Änderungen sind nicht geplant, dafür eine Vielzahl nützlicher Detailverbesserungen. **PES 5** war der mit Abstand realistischste Teil der Serie, zugleich aber auch der anspruchsvollste. Gerade weniger erfahrene Spieler griffen aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades zum arcadelastigeren Konkurrenten **FIFA 06**. Damit sich das dieses Jahr nicht wiederholt, verspricht **Pro Evolution Soccer 6** in den niedrigeren Spielstufen einen leichteren Einstieg. Im ganzen Spiel soll zudem das Toreschießen eine Stiefelspitze leichter fallen. Kurzum so, wie es bereits beim Vor-Vorgänger **PES 4** der Fall war. Der unrealistisch-leichtsinnige Umgang mit Großchancen von frei vorm Tor versagenden Stürmern ist dem Entwicklerteam um Shingo „Seabass" Takatsuka ein großer Dorn im Auge. **PES**-Cracks brauchen aber keine Eishockey-Ergebnisse befürchten: in den hohen Schwierigkeitsgraden ändert sich wenig, zumal Konami auch an der Torhüter-KI geschraubt hat. Zudem sollen die Schiedsrichter durch eine noch bessere Vorteilsauslegung für mehr Torchancen sorgen. Außerdem gibt es wieder eine Reihe neuer Tricks sowie Spezialaktionen, die allerdings Ball-Virtuosen vom Schlage eines Ronaldinho oder Beckham vorbehalten sind. Was die Menge an Originaldaten angeht, hat die **FIFA**-Serie auch dieses Jahr die Nase weit vorn. **PES 6** bietet alle Teams und Ligen des Vorgängers. Spektakulärster Lizenz-Neuzugang ist Bayern München inklusive einer hübschen Nachbildung der Allianz-Arena. Die deutsche Nationalelf bleibt jedoch eine Fantasietruppe. Neben einer Online-Liga plant Konami für den Mehrspieler-Modus ein echtes Schmankerl: Erstmals sollen 22 Freunde gleichzeitig online kicken können. Dabei steuert jeder Spieler nur einen ausgewählten Fußballer. (cs)

Entwickler: Konami Japan
Anbieter: Konami Europe
Termin: Herbst 2006

... im Vergleich mit



FIFA 06

- **UMFANG FIFA 06** bietet 21 Originalligen, knapp 180 Nationalteams, über 10.000 authentische Kicker und einen motivierenden Karrieremodus. **PES 6** geht mit knapp 60 Nationalmannschaften und etwa 130 Vereinsteams an den Start.
- **REALISMUS** Klarer Punktsieg für **PES**. Ein authentischeres Spielerlebnis bietet keine andere Fußball-Serie. **FIFA 06** ist Konamis Kick zwar eng auf die Pelle gerückt, hat aber nach wie vor einen starken Arcade-Einschlag; dafür aber auch den leichteren Spieleinstieg.
- **GRAFIK FIFA 06** kann auf dem PC nicht mit dem genialen Look der Next-Generation-Konsolen mithalten. **PES 6** setzt auf schönere Rasentexturen, noch mehr nachgebildete Starspieler sowie endlich durchgehend animierte 3D-Zuschauer.
- **MULTIPLAYER** Dank riesiger Community ein Vorteil für EA Sports. **PES 6** steuert mit der geplanten Online-Liga und dem 11-vs.-11-Modus allerdings heftig dagegen.








PC
DVD
ROM


www.mightandmagic.com


NIVAL
INTERACTIVE


UBISOFT

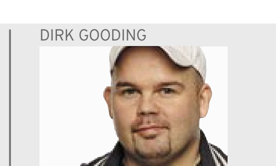
TEST

PETRA FRÖHLICH



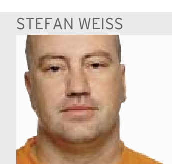
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Rollercoaster Tycoon 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Prime TIme
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Command & Conquer 3 Tiberium Wars

DIRK GOODING



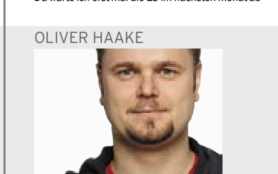
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: The Elder Scrolls 4: Oblivion
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: War on Terror
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Da warte ich erst mal die E3 im nächsten Monat ab

STEFAN WEISS



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Spellforce 2 (Einzelspielermodus)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Spellforce 2 (Mehrspielermodus)
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Rise & Fall: Civilizations at War

OLIVER HAAKE



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Red Orchestra: Ostfront 41-45
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Warhammer: Mark of Chaos

THOMAS WEISS



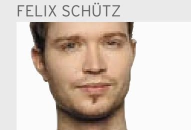
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: The Elder Scrolls 4: Oblivion
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Die deutsche Version von Oblivion
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Alan Wake

CHRISTIAN SAUERTEIG



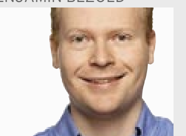
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Gottlieb Pinball Classics (PSP)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Lehmann steht bei der WM im Kasten
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Crysis

FELIX SCHÜTZ



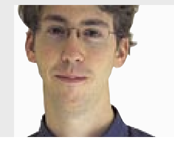
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Guild Wars Factions, Metroid Prime Hunters (NDS)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Psychonauts 2 ist immer noch nicht angekündigt
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Beyond Good & Evil 2

BENJAMIN BEZOLD



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Tomb Raider: Legend
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Übersoldier
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Dark Messiah of Might & Magic

JUSTIN STOLZENBERG



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Sims 2: Open for Business
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: FIFA WM 2006 (Demo)
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Alone in the Dark 5

ANSGAR STEIDLE



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: War World
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Prime Time
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Gothic 3

MARC BREHME



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: The Elder Scrolls 4: Oblivion
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: War on Terror
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Command & Conquer 3 Tiberium Wars

RAINER ROSSHIRT

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Tomb Raider: Legend
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Prime Time
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Command & Conquer 3: Tiberium Wars

So testen wir

Zwischen 40 und 50 Euro kostet heute ein neues PC-Spiel – viel Geld. Ihre Zeit, genauer: Ihre Frei-Zeit, ist zu schade für schlechte Spiele. Im PC-Games-Test erfahren Sie, ob ein Spiel Ihr Geld wert ist – oder nicht.

DIE MOTIVATIONSKURVE



Entscheidend: der Spielspaß

Beim neuen PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es wirklich ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:

Das ist neu: Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile“ bis „Hochspannung pur“. Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente“ – Spielsituationen, die einem auch Wochen und Monate noch im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Funktionen, die nicht genau im Spiel erklärt sind
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.

Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zwei Dutzend Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das neue Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als bisher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:

- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden enttarnt.
- 100 %ige Transparenz und Ehrlichkeit: Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

DIE SPIELSPASSWERTUNG

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er“ gewürdigt.

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute“ Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%
Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch „befriedigende“ Titel für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%
Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

KLASSE 5 | KLASSE 4 | KLASSE 3 | KLASSE 2 | KLASSE 1



BEISPIEL: X3: REUNION
BEISPIEL: SCHLACHT UM MITTELERDE



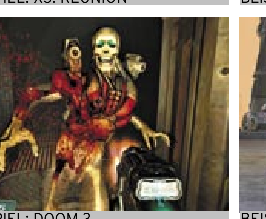
BEISPIEL: C&C GENERÄLE



BEISPIEL: ANNO 1503



BEISPIEL 1: STARCRAFT



BEISPIEL: DOOM 3



BEISPIEL: UT 2004 (DT.)



BEISPIEL: MAFIA

BEISPIEL: COUNTER-STRIKE 1.0



BEISPIEL 2: DIE SIMS

DIE PC-GAMES-TECHNIKKLASSE

Wer 300, 400, 500 Euro für eine Grafikkarte ausgibt oder in Prozessor, Mainboard, Hauptspeicher investiert, möchte auch, dass diese Power für ein noch besseres Spielerlebnis genutzt wird. Deshalb gibt es die PC-Games-Technikklasse: Sie gibt den maximalen technischen Grafik-Standard des Spiels auf einem High-End-PC wider, abgestuft in fünf Kategorien:

Klasse	Typ	Technischer Standard des Jahres	Beschreibung	Beispiele
5	Referenzklasse	2005	• Allein die Grafik kann den Kauf des Spiels rechtfertigen • Die Grafik rechtfertigt die Anschaffung neuer Hardware • Vorhandene High-End-Hardware wird voll genutzt • An diesen Referenzen müssen sich alle Neuerscheinungen messen lassen	Age of Empires 3, Battlefield 2, Black & White 2, Doom 3, Earth 2160, F.E.A.R., Far Cry (dt.), Half-Life 2, Quake 4 (dt.), Splinter Cell 3: Chaos Theory, X3: Reunion
4	Oberklasse	2004	• Technik trägt maßgeblich zum Spielspaß bei • Bestnoten in fast allen Kategorien	FIFA 05, GT Legends, Morrowind, NBA Live 06, Need for Speed Underground 2, Prince of Persia 2, Rome: Total War, Die Schlacht um Mittelerde, UT 2004
3	Mittelklasse	2003	• Standardqualität, die man bei neu erscheinenden Vollpreisspielen voraussetzt	Black & White, C&C: Generäle, Dungeon Siege 2, Gothic 2, Mafia, Need for Speed Underground 1, Warcraft 3, World of Warcraft
2	Untere Mittelklasse	2002	• Veraltete Grafik, die sich unterhalb der Anforderungen für Vollpreisspiele bewegt	Age of Empires 2, Anno 1503, Counter-Strike, Deus Ex, Diablo 2, Empire Earth, Sacred
1	Unterklasse	2001	• Technisch überholte Grafik, die aber ohne technische Eingriffe auf PCs des Jahres 2005 lauffähig ist	Civilization 3, Starcraft, Die Sims, Diablo, Autobahnraser 2

Für die Beurteilung der Technikklasse sind folgende Kriterien relevant:

Kriterium	Beispiele
Beleuchtung	Dynamische Schatten, Überblendungs-/Überbeleuchtungseffekte (wie bei Age of Empires 3, Far Cry (dt.), Half-Life 2: Lost Coast), Tag-/Nachtwechsel
Oberflächen	Texturen (generelle Auflösung, zusätzliche Detailtexturen bei näherem Zoom), Wasser, Bump-/Spec-Mapping
Effekte	Rauch, Feuer, Nebel, Regen, Explosionen, Partikeleffekte, Physik (umherfliegende Explosionstrümmer wie in Age of Empires 3)
Animationen	Figuren, Mimik, Gestik, Fahrzeuge, Physik (Ragdoll, Physikrätsel wie in Half-Life 2, Trefferzonen-System wie in Doom 3)
Detailgrad Models	Figuren, Fahrzeuge
Detailgrad Spielwelt	Gebäude, Strecken, Räume und Möbel, Vegetation, Außen- und Innenwelten
Perspektive	Fern-/Weitsicht, Zoomstufen, Kameraperspektiven (Rennspiele, Simulationen)

Als Bewertungsgrundlage gehen wir von leistungsfähigen und im Handel erhältlichen Komponenten aus (Athlon 64 X2 4800+, 2.048 MByte RAM, Geforce7800 GTX). Nicht berücksichtigt werden: künstliche Intelligenz, Performance, Wegfindung.

So werten wir ab:

- Spiele, die heute als technisch up-to-date gelten, gehören innerhalb weniger Jahre bereits zum alten Eisen. Gleichzeitig trägt schöne Grafik fast immer einen erheblichen Teil zur Atmosphäre und der Faszination eines Spiels bei.
- Deshalb verliert ein Spiel pro Rückstufung in eine niedrigere Technikklasse fünf Spielspaß-Punkte. Maximal ist also ein Verlust von 20 Punkten möglich.
- Beispiel: Ego-Shooter A.N.G.S.T. weist bei Erscheinen die zweithöchste Technikklasse 4 auf und wird mit 87 Punkten bewertet. Eineinhalb Jahre später gilt die Grafik nur noch als durchschnittlich, also Technikklasse 3. Die neue Wertung lautet: 82 Punkte.
- Vorteil: Spiele, bei denen die Grafik eine wichtigere Rolle spielt als bei anderen Spielen, verlieren viel schneller deutlich mehr Punkte als Spiele, die bereits mit Technikklasse 2 einsteigen.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start“-Button klicken, „Ausführen“ wählen, „Dxdiag“ eintippen und mit „OK“ bestätigen. (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.) Auf der Karteikarte „System“ finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige“ erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie	Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600	Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra)

PC-GAMES-AWARD



PC-Games-Award

Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele sind mit dem begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten) gekennzeichnet. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer am Ende der Testrubrik.



Technik-Award (Klasse 5)

Dieses Spiel gehört zu den technisch wegweisendsten Produkten und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Gerade Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus. An folgenden Referenzen messen wir alle Neuerscheinungen.

Age of Empires 3
Battlefield 2
Black & White 2
Doom 3
Earth 2160
Far Cry (dt.)
F.E.A.R.
Half-Life 2
NBA Live 06
NHL 06
Quake 4 (dt.)
Splinter Cell 3: Chaos Theory
X3: Reunion



PC-Games-Sound-Award, präsentiert von Creative

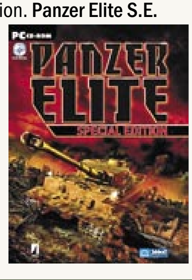
Dieses Spiel reizt vorhandene Sound-Hardware völlig aus und bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

Age of Empires 3
Battlefield 2
Call of Duty 2
Far Cry (dt.)
F.E.A.R.
FIFA 06
GT Legends
GTA San Andreas
Jedi Knight: Jedi Academy
Medal of Honor: Allied Assault
NBA Live 06
Need for Speed Underground 2
NHL 06
Rome: Total War
Spellforce und Spellforce 2
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Star Wars: Empire at War
The Elder Scrolls 4: Oblivion
Thief 3
Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Warcraft 3
World of Warcraft


HEFTIG In Frankreich begegnen Sie ganzen Tiger-Rudeln! Eine harte Nuss für Ihren unterlegenen Sherman Firefly.

Der Vorgänger

Panzer Elite S.E.
Vor drei Jahren erschien der Quasi-Vorgänger als Second Edition. **Panzer Elite S.E.** ist jedoch kein Action-orientiertes Spiel, sondern eine waschechte, im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Panzer-Simulation, die Genre-Profis begeistert.




WUNDERWAFFE In Frankreich sind mehrere V2-Abschussrampen auszuschalten.

Panzer Elite Action

Wehrdienstverweigerer aufgepasst: Sie hatten nie die Chance, einmal einen Panzer zu fahren – jetzt können Sie das nachholen!

Im Vergleich zu **Panzer Elite Action** fällt jedes Motocross-Spiel wie ein Kindergeburtstag aus: Sie rasen mit bis zu 68 Tonnen schweren Kolossen über zerbombte Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs. Aber statt vorher dutzende Handbuchseiten zu studieren, steigen Sie bei **Panzer Elite Action** einfach nur ein und brettern los. Denn Spaß und knallige Explosionen stehen hier eindeutig im Vordergrund. So schießen Sie in der Regel aus voller Fahrt und treffen auch noch! Auf Munition und Schäden brauchen Sie kaum zu achten. Alle paar Kilometer sind Depots, die Ihren und die Panzer der Teamkollegen in Sekunden wieder instand setzen. Sie sind nämlich nicht allein unterwegs. In den meisten Missionen bekommen Sie bis zu vier Stahlkolosse zur Seite gestellt, die über ein simples Befehlssystem zu kommandieren sind. So befehlen Sie Ihren Kameraden, Gegner anzugreifen, die Panzer zu reparieren, anzuhalten oder aufzuschließen. Die Steuerung des eigenen Fahrzeugs ist ähnlich simpel. Mit den „WASD"-Tasten bewegen Sie den Panzer, mit der Maus drehen Sie den Turm.

Déjà-vu-Erlebnis

Die ersten Spielminuten vergehen wie im Flug: Die Grafik ist detailliert, Action gibt es zuhauf. Da donnern Kampfflieger über die Panzer, Artillerie schlägt filmreif in der unmittelbaren Umgebung ein. Aber spätestens zu Beginn der zweiten Mission, beginnt sich die Szenerie zu wiederholen: „Fahren Sie von A nach B und schalten Sie unter wildem Geballer alle Feinde aus." Der Gegner fährt meist via Missionsskript genau auf Sie zu oder fällt Ihnen unversehens in die Flanke. Alternative Angriffsrouten gibt es nicht. Sie bewegen sich stets auf vorbestimmten Pfaden. Erstmalig in der letzten deutschen Mission – in Stalingrad – benötigen Sie etwas Gehirnschmalz. Russische T34-Tanks sowie Panzerfaustschützen lauern in den Ruinen. Nur der umsichtige Panzerkommandant übersteht die Schlacht an der Wolga. In den russischen und amerikanischen Kampagnen gibt es eine Hand voll ansprechende Aufgaben. So dürfen Sie beispielsweise in stockfinsterer Nacht im Beutepanzer hinter den feindlichen Linien Kommandounternehmen durchführen. Die Regel sind jedoch tumbe Ballermissionen, die nur derjenige Spieler überlebt, der unermüdlich auf die Feuertaste hämmert.

Technische Aspekte

Auf den ersten Blick sieht **Panzer Elite Action** technisch erstklassig aus. Nach einer Weile fallen jedoch ein paar Dinge negativ auf. Die Fahrphysik erinnert oft mehr an die eines Trabanten, statt an tonnenschwere Panzer. So hüpft unser Sherman M4 wie ein Flummi über Bodenwellen, leichte Panzer rasen wie in einer Hollywood-Klamotte auf nur einer Kette durch die Gegend. Die Soundeffekte schneiden aber größtenteils gut ab. Explosionen und Panzermotoren klingen dank 3D-Sound grandios. Auch die deutschen Sprecherstimmen sind gut gewählt. Die Einleitung der Kampagnen etwa begleitet die deutsche Synchronstimme von Anthony Hopkins.

Panzerarena

Panzer Elite Action bietet neben den drei Solo-Kampagnen einen kurzweiligen Multiplayer-Modus. Sie können via LAN und Internet mit bis zu 32 Spielern auf nur sieben Karten im Domination-Modus auf Seiten der Deutschen, Westalliierten oder Sowjets antreten. Dabei gewinnt die Partei, welche alle Flaggen kontrolliert. Jede Seite stellt drei Panzerklassen zur Wahl: leicht, mittel und schwer. Alle Klassen bieten spezielle Boni wie Luftangriffe, Minen oder Versorgungspakete. (oh)


ZWISCHENSPIEL Ab und zu nehmen Sie auch feindliche Flieger mit Ihrem Bord-MG unter Feuer.

EXPLOSIV In **Panzer Elite Action** kracht es an allen Ecken und Enden. Die Grafik ist wirklich sehenswert, insbesondere das Mündungsfeuer.

KLASSENTREFFEN Schwere Panzer im Duell: Wird der M26 Pershing überleben oder die drei Königstiger? Da Sie der amerikanische Kommandant sind, siegt natürlich der M26 Pershing.

Die drei Mächte und ihre Stahlkolosse

Wir stellen Ihnen zwölf der sechzehn in Panzer Elite Action fahrbaren Ungetüme vor:

SOWJETUNION

T34
In der russischen Kampagne spielen Sie am häufigsten den sowjetischen Standardpanzer T34. Sowohl das Modell T34/76 als auch der kampfkräftigere T34/85 sind enthalten.


KV-1
Der KV-1 taucht erstmals in der deutschen Kampagne als Gegner auf. Auf sowjetischer Seite fahren Sie den KV-1 bei Stalingrad, um die deutsche Befreiungsoffensive abzuwehren.


IS-1
In den ersten Tagen der Panzerschlacht von Kursk fahren Sie den schweren IS-1-Panzer, von dem nur wenige Modelle gefertigt wurden. Dieser Panzer wird auch deutschen Tigern gefährlich.


IS-2
Etwas später dürfen Sie das verbesserte Modell mit 122-mm-Kanone steuern – ein echter Tiger-Killer. Der IS-2 ist aber genau wie der IS-1 sehr schwerfällig.

USA


Sherman M4
Mit dem amerikanischen Standard-Panzer landen Sie in der Normandie. Die Fahrphysik dieses Tanks ist jedoch mehr als hanebüchen. Er fährt sich eher wie ein Buggy.


Firefly
Der mit einem 17-Pfund-Geschütz ausgestattete Sherman hat eine höhere Durchschlagskraft und kippt auch nicht so leicht um wie das schwächere M4-Modell.


M24 Chaffee
Klein, aber oho! Der leichte M24 Chaffee ist sehr wendig, aber trotzdem relativ schlagkräftig. Er wirbelt geradezu unnatürlich durch die französische Landschaft.


M26 Pershing
Der damals schwerste US-Panzer hat in der Realität nur wenige Einsätze im Zweiten Weltkrieg erlebt. In **Panzer Elite Action** dürfen Sie den Koloss dagegen ohne Ende fahren.

DEUTSCHLAND


Panzer II C
Der leichte Panzer II C war zwar bis 1942 im Fronteinsatz, feierte aber nur im Polenfeldzug wirkliche Erfolge. Später wurden die Gegner zu stark für das leicht bewaffnete Gefährt.


Panzer IV F
Der Panzer IV war das Arbeitspferd der deutschen Wehrmacht. Mit diesem Teil beginnen Sie den Russlandfeldzug. Aber auch später begegnet Ihnen dieser Panzermodell immer wieder.


Tiger
Der erste echte schwere Panzer Deutschlands ist mit seinem 88-mm-Geschütz fast allen alliierten Panzern überlegen. Den Tiger dürfen Sie bei der Einnahme Stalingrads führen.


Königstiger
Satte 68 Tonnen wiegt das eigentlich Tiger II getaufte Ungetüm. Während der US-Kampagne steuern Sie den Beutepanzer durch eine spannende Nachtmission.

PC Games MOTIVATIONSKURVE

Panzer Elite Action

EINZELSPIELER

16 LEVELS +++ 3 KAMPAGNEN +++ 2 ENDGEGNER +++ 16 SPIELBARE PANZER



1 Der Anfang von **Panzer Elite Action** ist motivierend: Super Grafik, knallharte Action und stimmige Atmosphäre. Wir erleben zum Beispiel die ersten Stunden des Zweiten Weltkriegs hautnah mit. Als Mitglied der Panzertruppe rattern wir mit unserem Panzerkampfwagen II gen Osten und überrennen dabei die unterbewaffnete polnische Armee – keine große Herausforderung. Erst im Westfeldzug treten stärkere Gegner an. Unserem Panzer III sind die französischen Blechkisten aber auch nicht gewachsen.



2 Der Russlandfeldzug beginnt so, wie der Frankreichfeldzug geendet hat: Wir erobern Stellung für Stellung, die leichten russischen Tanks können uns nicht aufhalten. Etwas Langeweile macht sich angesichts der sehr ähnlichen Missionen breit. Highlights wie ein Duell mit dem überschweren russischen Panzer KV-II wären eine nette Abwechslung.

3 Endlich eine Herausforderung! Wir dürfen erstmals den deutschen Tiger fahren, bekommen aber auch eine Aufgabe, die es in sich hat: Stalingrad einnehmen. Die Stadt an der Wolga ist schwer verteidigt, hinter jeder Ecke könnte ein T34 lauern. Langsam aber sicher kämpfen wir uns durch das Ruinenfeld bis zum Sowjet-HQ.

4 Nachdem Stalingrad größtenteils eingenommen ist, wechseln wir die Fronten. Als junger russischer Panzerkommandant machen wir uns an die Rückeroberung Stalingrads. Die ersten Missionen sind jedoch von der Stange: Wir bahnen uns einen Weg durch eine Art ausgetrocknetes Flussbett, und zerschießen eine deutsche PAK-Stellung nach der nächsten. Sporadisch tauchen immer wieder die gleichen Gruppen deutscher Stahlkolosse auf: ein paar Panzer IV und ein Tiger. Hoffentlich haben wir diese Passage bald hinter uns.

8 Wir treten in der dritten Kampagne als Amerikaner an und landen während des D-Days am Utah-Beach. Der Anfang der Mission ist viel versprechend, nach einer Weile fällt jedoch die schlampige Fahrphysik des Shermans unangenehm auf. Fuhren schon die bisherigen Panzer nicht realistisch, erinnert der Sherman an einen Flummi.



10 Die deutsche Ardennenoffensive ist abgeschlagen, wir haben unter General Patton den Belagerungsring um Bastogne geknackt. Nach einigen 08/15-Tagmissionen führen wir nachts einen erbeuteten Königstiger – flankiert von zwei Shermans – zu einer deutschen Talsperre, um deren Sprengung zu vereiteln. In der bibelschwarzen Nacht lauern überall Gegner. Spannend!

9 Etwas später satteln wir auf einen Sherman Firefly um, der sich etwas besser steuern lässt. Wir sollen das deutsche Panzer-Ass Michael Wittmann in seinem Tiger stellen. Wegen der starken Verteidigung rücken wir sehr sporadisch vor. Da wir nicht an jedem beliebigen Punkt abspeichern dürfen, brauchen wir für Wittmann mehrere Anläufe.







MASSENTAUGLICH In den Ruinen Stalingrads kommt es zur großen Schlacht zwischen T34-Panzern und Tigern.

5 Das Stalingrad-Finale versöhnt uns wieder. Erst kämpfen wir uns wie in der letzten deutschen Mission durch das Trümmerfeld, das einst eine blühende Industriestadt an der Wolga war, bis es endlich auf dem Platz der Oktoberrevolution zum Showdown kommt: Massenhaft T34 treten ganze Heerscharen von Tigern an. Gut, die Anzahl der schweren deutschen Panzer ist für diese Kriegsphase historisch sicher nicht korrekt, Spaß macht das Gipfeltreffen aber allemal. Mit schweißnassen Händen schalten wir die letzten Tiger-Panzer aus, Umgebung und weite Teile der Stadt gehören nun wieder der Sowjetunion. Nur an wenigen Stellen krallen sich noch verzweifelte deutsche Landser fest.

6 Die Deutschen starten die Operation Wintersturm, um den Stalingrader Kessel aufzubrechen. In einer Nachtmission fahren wir mit einem erbeuteten Panther-Panzer hinter die feindlichen Linien, um Versorgungsdepots aufzumischen und russische Gefangene zu befreien. Spannend!

7 Stalingrad liegt ein virtuelles Jahr hinter uns, die Wehrmacht tritt bei Kursk zur letzten deutschen Großoffensive der Ostfront an. In unserem brandneuen und schwer gepanzerten IS-2-Tank bringen wir den deutschen Angriff zum Stehen. Grandiose Massenschlachten!

FINALE Am Ende der US-Kampagne müssen Sie den Maus-Panzer besiegen, um die Brücke von Remagen einzunehmen.

11 Das Finale findet an der letzten intakten Rheinbrücke statt: bei Remagen. Die Wehrmacht wirft noch einmal alles in die Waagschale. Denn wenn die US-Armee erst einmal den größten deutschen Fluss überquert hat, ist der Krieg so gut wie vorbei. Mittlerweile fahren wir einen fetten M26 Pershing, vor dem selbst der mächtige Königstiger Respekt hat. Als besondere Herausforderung treffen wir vor der Brücke auf einen deutschen Prototyp-Panzer: den Maus. Dieses Modell kam in der Realität zwar nicht zum Einsatz, setzt aber im Spiel einen netten Schlusspunkt.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Panzer Elite Action
Testversion:	1.489
Gespielte Minuten:	900 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	15:00
Verkaufspreis:	€40,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	795 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	Ca. €3,02

15 Spielstunden sind nicht gerade üppig und viele Missionen wirken wie geklont. Wer aber nach Feierabend in historischer Kulisse nur etwas herumballern möchte und auf stählerne Ungetüme steht, den bedient **Panzer Elite Action** gut.

PANZER ELITE ACTION

CA. € 40,-
28. APRIL 2006
USK: AB 16 JAHREN

OLIVER HAAKE

„Massenhaft Gegner, eine unkomplizierte Steuerung und knallharte Action."

Panzer Elite Action – der Name ist wirklich Programm. Stahlkolosse rasen wie im Drogenrausch durch die Pampa und treffen den Gegner aus voller Fahrt. Wenn Sie diese leicht unrealistischen Details nicht stören und knallharte Action Ihre Sache ist, sollten Sie einen Blick auf den neuesten **Panzer**-Spross riskieren. Prinzipiell bietet **Panzer Elite Action** nämlich alles, was ein reinrassiges Ballerspiel braucht. Massenhaft Gegner, eine unkomplizierte Steuerung und gute Grafik. In zwei Punkten hapert es jedoch: Abwechslung und Spielphysik. Die meisten Missionen laufen nach Schema F ab. Die Entwickler haben zwar ein paar anspruchsvollere Aufgaben wie Nachteinsätze oder das Duell mit einem deutschen Panzer-Ass eingebaut, allerdings sind diese relativ seltene Glanzpunkte. Dazu kostet es Atmosphäre, wenn ein tonnenschwerer Panzer bei jeder Bodenwelle umzukippen droht. Deshalb meine Bitte an die Entwickler: Greift die wirklich gelungene Grafik-Engine nochmals auf und bastelt ein „Panzer Elite Simulation" daraus. Genre-Fans wie ich werden es Euch danken.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Zootfly
Titel vom selben Entwickler: Hollow | Mobiracers
Publisher: Jowood/Deep Silver
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Domination-Modus
Zahl der Spieler: bis zu 32
Fazit: Netter Snack für zwischendurch

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Gute Shader-Effekte und Motion-Blur, detaillierte Einheiten und Terrain
Sound: Soundqualität sehr gut, Klänge könnten jedoch abwechslungsreicher sein
Steuerung: Simple Maus/„WASD"-Steuerung, schwammige Fahrphysik

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 5

PRO UND CONTRA

- + Sehr gute Grafik
- + Einsteigerfreundliche Steuerung
- + Viele verschiedene Panzermodelle
- − Die meisten Missionen gleichen sich
- − Schlampige Fahrphysik der Panzer

PC-GAMES-TESTURTEIL



SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 74



FLUGABWEHR Ab und an bedienen Sie stationäre Luftabwehrgeschütze und holen Jets vom Himmel.

TEAMWORK In diesem Level treffen Sie auf eine verbündete Soldatin (links), die Ihnen prompt im Kampf hilft.



FETTER BRUMMER Im späteren Spielverlauf erforscht Bagman für Sie Flugabwehrraketen, mit denen Sie feindliche Jäger abschießen.

STAHLMONSTER Mechs sind mit normalen Waffen so gut wie unverwundbar. Mit einer EMP-Granate setzen Sie sie aber kurzzeitig außer Gefecht.

SPORTSKANONE Fast wie Max Payne weicht der Rogue Trooper per Hechtsprung Granaten und Kugeln aus, während er auf seine Gegner feuert.

ANSPRUCHSLOS Die Gegner-KI stellt keine größere Herausforderung dar. Sie brauchen nicht mal exakt zielen, um zu treffen.

Rogue Trooper

Vom Zeichenbrett auf den Monitor: In Rogue Trooper fechten Sie mit einer bläulichen Comicfigur die abgedrehte Neuinszenierung des US-Bürgerkriegs aus.

Der Job als Comic-Held kann manchmal ganz schön frustrierend sein. Besonders, wenn es um die Popularität geht. Während Spiderman oder Hulk dank der gleichnamigen Spielfilme auch jüngeren Fans vertraut sind, ist der Rogue Trooper nur Insidern ein Begriff. Dabei ziert der Supersoldat mit dem blauen Teint bereits seit 1981 immer wieder das Cover des britischen Comic-Magazins 2000 AD. Aber womöglich wendet sich das Blatt schon in Bälde. Denn Eidos und Rebellion bastelten ein Actionspiel, in dem der Superheld, den Sie aus der Verfolgerperspektive über eine unwirtliche Planetenoberfläche lotsen, eine ziemlich gute Figur abgibt.

Kampf der Gene

Bereits die Story macht deutlich, dass sich die „Versoftung" unmittelbar am Vorbild orientiert. In der düsteren Zukunftswelt Nu-Earth liefern sich die Southers und Norts einen gnadenlosen Kampf. Keine Partei kann die Überhand gewinnen. Doch das ändert sich vielleicht bald, denn die Southers haben ein Ass im Ärmel: die Genetische Infanterie (G.I.s), der auch der Rogue Trooper, also Sie, angehören. Dummerweise wird Ihr Trupp verraten und tappt bei der Landung in der Quartz Zone in einen Hinterhalt, der zugleich die ersten beiden Levels des Spiels darstellt. Obwohl Sie binnen einer Stunde alle Kollegen verlieren, sind Sie nicht auf sich allein gestellt. Denn der Geist gefallener G.I.s lebt in deren Bio-Chips weiter. Und eben die schnappen Sie sich von drei Leichen und pinnen sie auf Ihre Ausrüstung.

Gunnar landet zum Beispiel – wen hätte es bei diesem Namen gewundert, schließlich erinnert der an das englische Wort „Gunner" (Kanonier) – auf dem Sturmgewehr, das prompt mit Ihnen redet. Dabei labert Sie Gunnar nicht nur zu, er ist auch in der Lage, Munition, Verbandspäckchen oder Granaten herzustellen. Alles was er dazu benötigt, ist Altmetall von toten Kriegern. Eigentlich praktisch, müssten Sie sich nur nicht bei jedem Toten bücken und den Schrott umständlich einsammeln – ganz schön nervig! Das ist nicht alles, was die sprechende Knarre auf Lager hat. Per Knopfdruck verwandelt sich Gunnar in ein Stand-MG, das Ihnen den Rücken frei hält, während Sie etwa ein Computerterminal hacken. Dazu benötigen Sie übrigens Ihren zweiten Kameraden namens Helm. Wo der Rogue Trooper ihn platziert hat, erraten Sie bestimmt. Die dritte Persönlichkeit liefert Bagmans Bio-Chip. Er klebt auf dem Rucksack und erforscht neue Technologien und Waffen, etwa höhere Reichweite fürs Radar, Raketenwerfer, Schrotflinte oder Strahlenkanone. Wermutstropfen: Der Großteil seiner Errungenschaften ist so überflüssig wie ein Regenschirm in der Wüste. Mit dem Standardgewehr, also Gunnar, behalten Sie in fast jeder Situation die Oberhand. Kein Wunder, abgesehen von Kampfrobotern, deren Schaltkreise Sie mittels EMP-Granaten lahm legen, stellen sich Ihnen sowieso die meiste Zeit nur stinknormale Soldaten in den Weg. Ein paar mehr Gegnertypen wären wünschenswert gewesen. Dafür projiziert Bagman auf Wunsch ein Hologramm des Rogue Troopers in die Landschaft, das die Feinde ablenkt, während Sie über die Flanke vorrücken. Sie sehen, **Rogue Trooper** bietet mehr als hirnlose Ballereien: nämlich eine gesunde Prise Taktik.

Bescheidene KI

Wenn es darum geht, die Umwelt zum eigenen Vorteil einzusetzen, läuft Rogue zur Höchstform auf. Statt im Kugelhagel zu stehen, sucht der Blaumann mit einem Tastendruck hinter Mauern oder Kisten Schutz. Betätigen Sie den Abzug, springt Rogue aus der Deckung und knallt die ahnungslosen Norts ab. Anschließend taucht er automatisch wieder ab und presst den Rücken an sein Versteck. Angst vor bösen Überraschungen brauchen Sie dort keine haben, denn der Intelligenzquotient Ihrer Widersacher bewegt sich nur knapp oberhalb der Zimmertemperatur. Statt Sie zu überrennen, warten die Norts brav, bis ihnen der G.I. den Garaus macht. Ähnlich anspruchslos gestaltet sich das Zielsystem, bei dem **Rogue Trooper** seine Konsolenherkunft nicht verbergen kann: Stimmt die grobe Richtung, landen Sie in der Regel auch einen Treffer. Nur im Scharfschützenmodus oder wenn Sie beispielsweise die Sauerstoffflasche eines Soldaten erwischen wollen, ist etwas mehr Konzentration vonnöten – dabei ist **Rogue Trooper** auch so schon nicht gerade schwer. Nicht zuletzt, weil auf knifflige Level-Bosse verzichtet wurde. Unverständlich, liefert das abgefahrene Sciencefiction-Szenario doch die ideale Vorlage für interessante Endgegner.

Kurzweiliges Vergnügen

Was die Optik anbelangt, kann **Rogue Trooper** nur bedingt überzeugen. Während die Explosionen und Charakteranimationen sehr gut aussehen, mangelt es den weitläufigen und trostlosen Außenarealen arg an Details. Versöhnlich stimmen im Gegenzug die abwechslungsreichen Missionen, die von den Häuserschluchten Nu-Parees über einen gespenstisch wirkenden Wald bis hin zu Gefechten in einem verschachtelten Gebäudekomplex reichen. Häufig bedienen Sie auch Flugabwehrgeschütze, versenken U-Boote oder nehmen hinter der Bordkanone eines Kampfjets Platz und fegen durch enge Canyons. Einer der 13 Levels spielt auf einem fahrenden Zug, den Sie gegen Jäger und berittene Norts verteidigen sollen. Eine spannende Angelegenheit, die sich allerdings schon nach rund fünf Stunden dem Ende entgegen neigt. Immerhin erlaubt sich **Rogue Trooper** währenddessen keinen größeren Durchhänger, sondern fesselt vom ersten bis zum letzten Feuergefecht. (bb)

Drei Kameraden leben in Rogues Ausrüstung weiter!



GUNNAR Er stellt für Sie nicht nur neue Ausrüstung her, sondern ist auch als Stand-MG einsetzbar.

HELM Eine Tür geht nicht auf? Kein Problem. Platzieren Sie den Kollegen Helm auf einem Terminal und er hackt es.

BAGMAN Der Mann in Ihrem Rucksack: Er erforscht neue Technologien und Waffen für den Rogue Trooper.



ROGUE TROOPER

CA. € 45,-
21. APRIL 2006
USK: AB 16 JAHREN

BENJAMIN BEZOLD

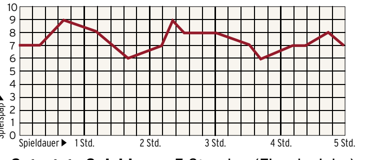
„Interessanter Comic-Shooter mit Taktik-Elementen: Nicht nur für Fans der Vorlage."

Auch wenn Sie wie wir bislang noch nie etwas vom **Rogue Trooper** gehört haben sollten: Machen Sie nicht zwangsläufig einen weiten Bogen um das Spiel! Denn selbst ohne die Comic-Vorlage vor Augen, entpuppt sich der Kampf um Nu-Earth als unterhaltsamer Ballerspaß und willkommene Abwechslung zum Weltkriegs-Einerlei. Besonders die witzigen Gefährten des Hauptcharakters (siehe Kasten) grenzen **Rogue Trooper** von der breiten Shooter-Masse ab. Mit einer sprechenden Waffe zieht man nun mal nicht jeden Tag in die Schlacht. Schade nur, dass der Schwierigkeitsgrad unausgegoren ist. Auf dem niedrigsten (Normal) der drei Levels erweisen sich Rogues Spezialfähigkeiten und somit auch die interessante Taktik-Komponente als recht überflüssig. Entscheiden Sie sich besser gleich für eine höhere Einstellung.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Rebellion
Titel vom selben Entwickler:
Sniper Elite | Judge Dredd: Dredd vs. Death
Publisher: Eidos
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 5 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zwei kooperative Spielmodi
Zahl der Spieler: 2-4 Spieler
Fazit: Guter Koop, kein Deathmatch

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Triste Landschaften, fette Explosionen
Sound: Passt, stimmungsvoller Soundtrack
Steuerung: Gut, aber komplexer als ein Shooter

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 5

PRO UND CONTRA

+ Gelungenes Sciencefiction-Szenario
+ Viele taktische Möglichkeiten
− Unausgewogener Schwierigkeitsgrad
− Wenig herausfordernde KI
− Keine richtigen Level-Bosse

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 74

IN UNTERZAHL Karl Stolz kämpft stets gegen eine Übermacht deutscher Soldaten, die aber aufgrund der schlechten KI eine leichte Beute sind.



FLUGABWEHR In dieser Mission halten Sie Bomber und abgeworfene Torpedos von einem U-Boot fern.



GUT GESCHÜTZT Das Schild hält für kurze Zeit Kugeln auf Distanz, nicht aber Gegner, die den Nahkampf suchen.

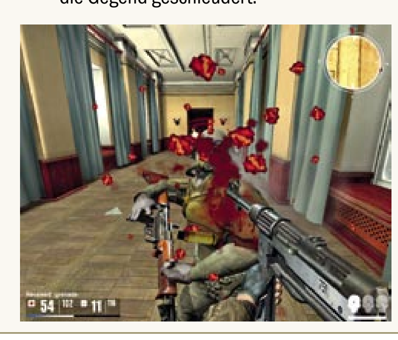
Übersoldier

Tote schlafen fest? Von wegen! In Übersoldier sagen Sie als wiederbelebter Supersoldat den Nazis den Kampf an.

Deutsche Version

In Deutschland kommt Übersoldier leicht geschnitten auf den Markt.

Das USK-Siegel „Keine Jugendfreigabe" signalisiert ein Spiel für Erwachsene – das gegenüber dem Original trotzdem leicht entschärft werden musste. Während in der US-Fassung bei getroffenen Soldaten das Blut aus den Wunden spritzt (Bild), bleibt bei Feuergefechten der Boden sauber – selbst wenn Sie im Menü das Blut zuschalten. Die zweite Änderung betrifft das Ragdoll-System. Zwar sacken getötete Gegner nach wie vor glaubwürdig zu Boden, herumliegende Leichen werden durch Explosionen allerdings nicht mehr durch die Gegend geschleudert.



Gäbe es einen Wettbewerb für die hanebüchenste Hintergrundgeschichte, **Übersoldier** hätte beste Chancen auf den ersten Platz. Während des Zweiten Weltkriegs gelingt es Nazi-Wissenschaftlern gefallene Soldaten wiederzubeleben. Durch den Todesschock entwickeln die Patienten auf der einen Seite übernatürliche Kräfte, auf der anderen werden aus ihnen willenlose Zombies, die dem erstbesten Menschen der ihnen einen Befehl erteilt, bedingungslos gehorchen. Auch Ihr Alter Ego, der Wehrmachtssoldat Karl Stolz, landet 1944 als Leiche auf dem Reinkarnationstisch und soll zum „Übersoldier" umfunktioniert werden. Doch als er die Augen aufschlägt, steht vor ihm eine französische Widerstandskämpferin, die in die Klinik eingedrungen ist, um Karl gegen seine Schöpfer einzusetzen. Wie ein treuer Hund folgen Sie Ihrer Herrin und sagen dem Dritten Reich den Kampf an. Der erinnert eher an eine Art **Moorhuhnjagd** in 3D als an einen aufregenden Ego-Shooter. Im Eiltempo fegen Sie durch die verschachtelten Levels und befördern Massen gehirnamputierter Nazi-Schergen mit den genretypischen Waffen ins Jenseits. Anspruch? Fehlanzeige! Überraschungen oder knifflige Zwischengegner? Bleiben komplett aus. Dafür belohnt Sie **Übersoldier** mit einer höheren Lebensenergie, wenn Sie in kürzester Zeit drei Gegner abstechen. Killen Sie gar drei Soldaten hintereinander mit Kopfschüssen, verbessert sich Ihr Schutzschild, das per Knopfdruck Kugeln aufhält. Motivationssteigernd wirkt dieses sinnfreie Spielprinzip, das CDV „Headshot Driven Gameplay" tituliert, nicht. Immerhin ist **Übersoldier** in einer Disziplin top: der Grafik. Derart detailreich gestaltete Levels bietet nicht jeder Shooter. Doch eine gute Optik ist eben nicht alles ... (bb)



ÜBERSOLDIER

CA. € 30,-
27. MÄRZ 2006
USK: AB 18 JAHREN

BENJAMIN BEZOLD



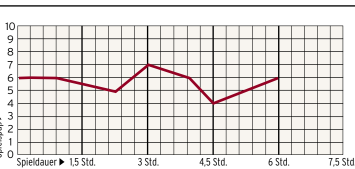
„Brutal langweilig: Übersoldier sollten Sie im Regal besser überspringen."

Wenn ich schon mit einer total bescheuerten Zombie-Story gequält werde, dann will ich wenigstens auch mit abgedrehten Knarren Furcht einflößende Gegner bekämpfen. Stattdessen verbirgt sich hinter **Übersoldier** lediglich die übliche Weltkriegs-Kost: Nazis töten, Flieger vom Himmel holen, Panzer sprengen. Die Qualität eines **Call of Duty 2** erreicht **Übersoldier** dabei zu keinem Zeitpunkt auch nur annähernd. Raubte Ihnen die dichte Kriegsatmosphäre bei der Konkurrenz noch den Atem, marschieren Sie in **Übersoldier** gelangweilt durch die Levels und absolvieren einfallslose Missionsziele. Wenn wenigstens die künstliche Intelligenz eine Herausforderung darstellen würde – aber Ihre Widersacher gehen ähnlich clever zu Werke wie Klinsis Hintermannschaft gegen Italiens Stürmer. Ärgerlich! Nur wer auf anspruchslose Ballerorgien aus ist, greift bei diesem Fließband-Shooter ohne Reue zu.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Burut
Titel vom selben Entwickler: Kreed
Publisher: CDV
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 6 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Fetzige Explosionen, detailverliebt
Sound: Nervige Musik, lahme Sprecher
Steuerung: Simple „WASD"-Steuerung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Sehr detaillierte Grafik, gute Animationen
- − Haarsträubende Hintergrundgeschichte
- − KI verhält sich unglaubwürdig
- − Monotones Spielprinzip
- − Übertriebener Gewaltgrad

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)



AUF DVD
▮ Video



REALISTISCH Ein Fadenkreuz gibt es an der Ostfront nicht. Der einfache Soldat zielt Pi mal Daumen oder über Kimme und Korn.



ERLEGT Mit einem Panzerfaust-Schuss über den Lattenzaun haben wir den sowjetischen T34 eiskalt erwischt.



AUSWAHL Insgesamt 14 Fahrzeuge wie Panther, Tiger und Panzerkampfwagen IV befinden sich im Arsenal der Spieler.

Red Orchestra

Ostfront 41-45 | Geschützdonner ertönt in der Ferne, Granaten pfeifen heran. Jetzt heißt es, den Kopf einziehen!

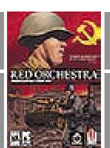
Multiplayer-Spiele wie **Battlefield 1942** und **Day of Defeat Source** sind Ihr Ding? Dann ist **Red Orchestra: Ostfront 41-45** für Sie gemacht. Das ursprünglich als **Unreal Tournament-2004**-Mod begonnene Projekt bietet wie **Day of Defeat Source** eine dichte Zweite-Weltkriegs-Atmosphäre und eine breite Palette an Fahrzeugen. Die 13 in **Red Orchestra** enthaltenen Karten behandeln ausschließlich den Russlandfeldzug Deutschlands. Dabei treten Sie wahlweise auf Seiten der Sowjets oder der Wehrmacht an. Großer Unterschied zu anderen Weltkriegs-Ballereien: **Red Orchestra** setzt auf Realismus. Infanteristen bekommen kein Fadenkreuz angezeigt, Panzertürme drehen sich quälend langsam. Die Entwickler haben außerdem statt eines Hitpoint-Systems Trefferzonen eingebaut. So können Sie selbst den stärksten Panzer mit einem Schuss ausschalten, wenn Sie den Punkt am Geschützturm treffen, hinter dem die Munition lagert. Ballistisch hat das Spiel mehr auf der Pfanne als viele Genrekollegen. Je nach Schusswinkel prallen Granaten von Panzern ab oder schlagen durch.

Teamplay ist Trumpf

Gut eingespielte Trupps sind nötig, wenn es um die Erstürmung des Berliner Reichstags oder der Bahnstation von Basovka geht. Durch konzentriertes Feuer der Scharfschützen, Artillerie und aus Maschinengewehren sind die Angriffsmissionen alles andere als ein Zuckerschlecken. Besonders Panzerbesatzungen sind zur Zusammenarbeit gezwungen: Die aus bis zu drei Mann bestehenden Crews müssen die Rollen des Fahrers, MG-Schützen und Richtschützen aufeinander abstimmen.

Technisch in Ordnung

Der Gesamt-Look erinnert stark an Anti-Kriegsfilme wie **Stalingrad** oder **Der Soldat James Ryan**. Erdfarbene Töne dominieren die Szenarien. Während Soldaten und Fahrzeuge relativ detailliert sind, variiert die optische Qualität der Spielkarten. Hier spürt man den Modding-Ursprung von **Red Orchestra**. So ist die Karte Basovka sehr detailreich, während die Map Arad eher spartanisch ausfällt. Spielerisch machen alle Karten Spaß, wenn auch nicht jede für beide Spielparteien gleich leicht zu gewinnen ist. Waffen-Sounds und Sprachausgabe sind stimmig. Nur die Motorengeräusche mancher Fahrzeuge klingen mehr nach tiefergelegtem Jeep-Motor denn nach Panzer. Größtes technisches Manko ist die Spielphysik. Fahrzeuge bleiben an kleinen Bäumen, Zäunen oder Telegrafenmasten hängen. **Red Orchestra** bekommen Sie derzeit nur über Valves Online-Dienst Steam, eine Datenträger-Version erscheint im Sommer für rund 20 Euro. (oh)



RED ORCHESTRA: OSTFRONT 41-45
CA. € 25,-
14. MÄRZ 2006
USK: NOCH NICHT GEPRÜFT

OLIVER HAAKE



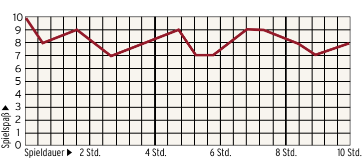
„Red Orchestra ist ein klasse Mix aus Battlefield 1942 und Day of Defeat Source."

Die haben uns bei **Day of Defeat Source** immer gefehlt: Fahrzeuge! Und dann bietet **Red Orchestra** auch noch viel Realismus fürs Geld. Granaten prallen von unserem gut positionierten Panzer ab, während unsere Teamkollegen dem Gegner in die Flanke fallen. Fazit: Viel cooler als **Battlefield 1942**! Auch die reinen Infanteriegefechte haben einen hohen Unterhaltungswert, wenn der Spaßfaktor auch im direkten Vergleich mit **Day of Defeat Source** leicht schwächer ausfällt. Was jetzt noch fehlt, sind Flugzeuge, mehr Maps und weitere Schauplätze. Warum nicht ein Add-on mit Westfront-, Afrika-, Pazifik-Szenarien? Außerdem sollten die Entwickler die Kollisionsabfrage der Fahrzeuge und die Spielphysik überarbeiten. Es ist schließlich nicht sehr überzeugend, dass unser armer Tiger an jedem Jägerzaun hängen bleibt, oder?

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Tripwire Interactive
Titel vom selben Entwickler: -
Publisher: Valve/Steam
Sprache (Handbuch): Englisch (Englisch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Mehrspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 13 Karten, 28 Waffen, 14 Fahrzeuge
Zahl der Spieler: 32
Fazit: Gute Alternative zu **Battlefield 1942**

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3-4
Grafik: Detailgrad variiert von Karte zu Karte
Sound: Knackige Sounds und EAX-Unterstützung
Steuerung: Typische Maus/„WASD"-Steuerung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Dichte Atmosphäre und sehr realistisch
- + Spannende und fordernde Spielkarten
- + Relativ große Panzerschlachten
- − Nur Ostfrontszenarien und keine Flugzeuge
- − Spielphysik streckenweise unausgereift

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (MEHRSPIELER) **83**



STUKAS ÜBER LONDON Deutsche Bomber greifen die britische Hauptstadt an. Halten Sie sie auf!

Blazing Angels

Squadrons of WW2 | Statt knallhartem Realismus erleben Sie aufregende Dogfights an traumhaften Schauplätzen.

Wer **Blazing Angels** als Flugsimulation bezeichnet, hält den Airbus A-380 wahrscheinlich auch für einen neuen Kampfjet der Bundeswehr. Was den Realismus anbelangt, ist **Blazing Angels** nämlich vom Genreprimus **IL-2 Sturmovik** in etwa so weit entfernt wie der 1. FC Köln vom Bundesliga-Klassenerhalt. Besser trifft es da schon die Bezeichnung Action-Flugspiel. Denn ein auch nur annähernd glaubwürdiges Physikmodell fehlt ebenso wie eine Cockpit-Ansicht. So brauchen Sie beispielsweise keine Angst haben, dass die Maschine ins Trudeln gerät. Profis finden das doof, Gelegenheitspiloten sind den Entwicklern dankbar. Aus der Verfolgerperspektive heben Sie mit museumsreifen Kisten ab und stürzen sich in packende Dogfights während des Zweiten Weltkriegs. Sie fangen über London deutsche Bomber ab, unterstützen Panzerverbände in Afrika, versenken japanische Flugzeugträger im Pazifik, jagen im Tiefflug am Pariser Eiffelturm vorbei und erleben das Kriegsende in Berlin an Bord Ihrer Propellermaschine. Am meisten beeindruckt, mit welcher Detailtreue Ubisoft die Schauplätze nachbildete. Während man bei anderen Genrevertretern über matschige Bodentexturen hinwegdonnert, erstrecken sich unter Ihren Tragflächen originalgetreu nachgebildete Städte wie eben Paris, Berlin, London oder Dünkirchen. Die Folge: Man kann es kaum erwarten, ein neues Szenario freizuspielen. Auf der anderen Seite vermissen Sie eine Story sowie die motivierende Pilotenkarriere. Stattdessen reiht sich ein Einsatz an den anderen, was auf Dauer ermüdet, da sich die Missionsziele häufig wiederholen: Panzer bombardieren, Jäger abschießen, Bomber beschützen. Da bieten **Secret Weapons over Normandy** oder **Crimson Skies** mehr. In puncto Steuerung merkt man **Blazing Angels** die Konsolenherkunft an. Während der Spieler mit einem Gamepad super zurechtkommt, erweist sich der Flug mit Tastatur und Maus beziehungsweise dem zu sensibel reagierenden Joystick als gewöhnungsbedürftig. Ärgerlich: Trotz Patch funktionieren nicht alle gängigen Knüppel einwandfrei. (bb)



◀ **PEARL HARBOR** Beim japanischen Überfall auf den US-Stützpunkt sollen Sie alliierte Kriegsschiffe vor den Bombern beschützen.

BODENANGRIFF ▶ Helfen Sie dem französischen Widerstand, Paris von deutschen Panzerverbänden zu befreien.





BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WW2

CA. € 45,-
28. MÄRZ 2006
USK: AB 12 JAHREN

BENJAMIN BEZOLD



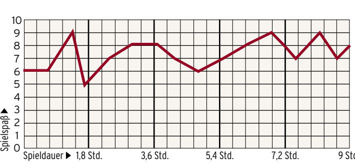
„Nicht ganz der erhoffte Überflieger, aber für zwischendurch perfekt.“

Als alter Simulations-Fetischist rümpfe ich normalerweise über Arcade-Flieger die Nase. Nicht aber bei **Blazing Angels**. Freilich vermittelt die dürftige Flugphysik den Eindruck, als düse man im Raumschiff durchs Weltall. Wenn mir aber dafür die spektakulärsten Dogfights seit **Secret Weapons over Normandy** geboten werden, vergesse ich den mangelnden Realismus rasch. Besonders angesichts der gestochen scharfen Bodenszenerien: endlich bekommt man bei Bombardements nicht mehr Augenschmerzen. Trotz alledem schrammt **Blazing Angels** an der Bezeichnung „Überflieger“ eine Tragflächenlänge vorbei. Tolle Grafik und filmreife Kämpfe allein reichen nicht aus, um dauerhaft zu motivieren. Eine Story und spannendere Missionen hätten Wunder bewirkt. Ganz zu schweigen von einer vernünftigen Joystick-Steuerung.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ubisoft Bukarest
Titel vom selben Entwickler: Silent Hunter 3
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 9 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 8 Spielmodi (u.a. Koop-Missionen)
Zahl der Spieler: 2-16 Spieler
Fazit: Interessante Spielmodi, kurzweilig

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Detaillierte Landschaften
Sound: Nervtötende Funksprüche, sonst okay
Steuerung: Nur mit Gamepad gut spielbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.800 MHz,512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 4.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- ➕ Glaubwürdige Spielwelt
- ➕ Filmreife Luftschlachten
- ➖ Monotoner Spielablauf
- ➖ Keine richtige Story erkennbar
- ➖ Gewöhnungsbedürftige Steuerung

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **75**



LUFTHOHEIT Die Helikoptereinheiten gehören dank der hohen Mobilität zu den vielseitigsten und effektivsten Waffen im Spiel.

ABGEFEUERT Raketenwaffen richten verheerende Schäden an und sorgen für quietschbunte Explosionen auf dem Bildschirm.

VOLL DABEI Dank der frei kipp-, dreh- und zoombaren Kamera lassen sich die Gefechte in **War on Terror** besonders schön anschauen.

BLAUES BAND Anhand einer blauen Kreislinie sehen Sie, wie weit eine ausgewählte Einheit feuert beziehungsweise sieht.

KLONKRIEGER Die einzelnen Einheiten sind zwar sehr detailliert, allerdings nehmen alle Figuren des gleichen Typs identische Haltungen ein und gleichen sich wie ein Ei dem anderen.

GEPLATZT Jedes zerstörte Fahr- oder Flugzeug verabschiedet sich mit einem wahrlich gigantischen Feuerball.

HÖLLE AUF ERDEN Der HIND-Helikopter auf Seiten der chinesischen Befreiungsarmee ist ein echter Killer. Mit seiner gefährlichen Brandmunition sorgt er für einen echt heißen Untergrund.

SCHÖNMACHER Auch wenn die grellen Farben der Explosionen übertrieben sind, die Spiegelung im Wasser ist gut gelungen.

ENGSTELLE An Brücken lässt es sich natürlich besonders gut gegnerischen Einheiten auflauern.

War on Terror

Wie weit sich schöne Screenshots vom realen Spielerlebnis unterscheiden können, beweist Entwickler Digital Reality auf erschreckende Weise.

Chaos in der modernen Welt: Terroristen halten mit Anschlägen die westliche Zivilisation in Atem, China marschiert in Nordkorea ein und rund um den Pariser Eiffelturm bekämpfen sich militärische Einheiten auf das Bitterste. Was wie eine düstere Betrachtung unserer Zeit anmutet, dient als spannendes Hintergrundszenario in naher Zukunft für Deep Silvers neues Echtzeit-Strategiespiel **War on Terror**.

Gute Vorzeichen

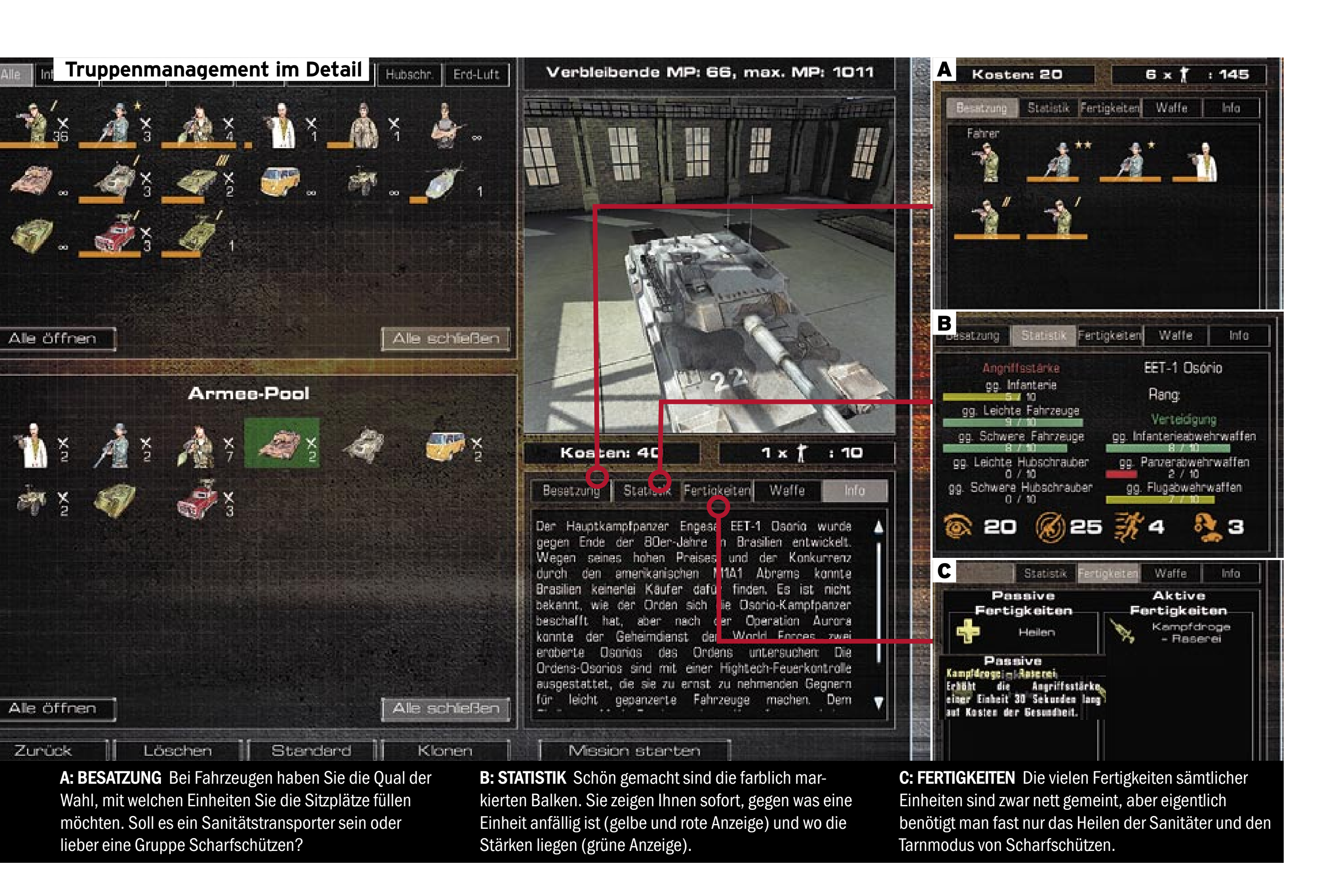
Die Zutaten von **War on Terror** klingen erst mal ganz lecker. Ähnlich wie bei **Command & Conquer Generäle** steuern Sie im Verlauf von drei Kampagnen drei unterschiedliche Spielparteien: die World-Forces (vergleichbar mit der NATO), den terroristischen Orden und die chinesische Befreiungsarmee. Der Einheiten-Pool jeder Fraktion ist groß und es gibt Spezialfähigkeiten zuhauf. Scharfschützen können beispielsweise getarnt die Levelkarten erkunden. Panzer lassen sich stabilisieren, sodass sie einen erhöhten Verteidigungswert besitzen. Dazu kommen Spezialeinheiten wie Minenleger, Chemie-Soldaten und Mechaniker – das mutet alles recht viel versprechend an. Auch gibt es Helden wie den World-Forces-Commander Carrington, der Fahrzeuge und ganze Gebäude in die Luft sprengen kann.

Die Fahrzeugmodelle sehen super aus. Da wabert heiße Abgasluft umher und Details bis zur kleinsten Schraube sind an jedem Fahrzeug klar erkennbar. Ein wenig stört es allerdings, dass die transparenten Cockpits immer leer bleiben, selbst wenn ein Transporthubschrauber mit Einheiten voll besetzt ist. Auch die übrigen Effekte sind nicht von schlechten Eltern. Spiegelungen im Wasser und recht weiche Schatten erzeugen ein ansprechendes Ambiente in den sehr detailliert gestalteten Karten.

Richtig gut gelungen ist das Missionsdesign in den Kampagnen. In fast jedem Level kommt es zu spannenden Wendungen in Form von neuen optionalen und auch versteckten Missionszielen. Wer solche Ziele erfüllt, erhält Belohnungen in Form von Missionspunkten. Mit diesen Punkten kaufen Sie Einheiten an fest definierten Flaggenpunkten, die auf den Karten verteilt sind. Dieses System bringt eine feine Taktik-Komponente ins Spiel, denn Sie sollten schon genau überlegen, welche zusätzlichen Einheiten Sie in die laufenden Mission bringen möchten. Motivierend ist das Erfahrungssystem: Wer auf seine Untergebenen aufpasst und die Verluste in Grenzen hält, darf sich über erhöhte Ränge seiner Einheiten freuen, sprich, sie bekommen verbesserte Kampfwerte. Bevor Sie in die Schlacht ziehen, stellen Sie sich, wie bei **Codename: Panzers**, Ihre Wunschcharmee zusammen. Damit lässt sich jede Mission auf unterschiedliche Weise angehen: Wollen Sie lieber verdeckt mit Scharfschützen oder einem großen Panzerverband ins Feld ziehen? Die Entscheidung liegt ganz bei Ihnen. Das Briefing enthält Hinweise auf mögliche Gegner, sodass Sie sich daran schon mal orientieren können. Sogar die Fahrzeugbesatzungen lassen sich editieren und abspeichern, eine echt saubere Lösung für komfortables Truppenmanagement. Gut gelöst: Wer sich mit seiner Truppenzusammenstellung völlig verzettelt hat und in der Mission nicht weiterkommt, ist nicht verdammt: **War on Terror** legt jeweils einen automatischen Spielstand an, der Sie immer wieder direkt zum Briefing hinspringen lässt.

In der Praxis versagt

Für den Spieleinstieg hält **War on Terror** ein optionales Tutorial parat: Mit einer Hand voll World-Forces-Soldaten sollen Sie Geiseln auf der Gefängnis-Insel Alcatraz retten. Schon nach wenigen Minuten fallen Ungereimtheiten auf: Nachdem ein Scharfschütze die Besatzung eines gegnerischen Panzers außer Gefecht gesetzt hat, übernehmen Sie das Gefährt. Dabei wechseln die vorher Englisch sprechenden Soldaten mal eben schnell die Landessprache. Da es sich um einen Panzer der Terroristenfraktion des Ordens handelt, bestätigt dieser nun nach der Übernahme all Ihre Befehle in arabischer Sprache. Klingt seltsam? Ist es auch, denn dieser Effekt zieht sich durch alle drei Kampagnen und sorgt für unnötiges Durcheinander. Wer sich daran nicht stört, ärgert sich aber kurz danach darüber, dass das adrett anmutende 3D-Gelände unvorhersehbare Hindernisse parat hält. Dass ein Level eine Straße besitzt, heißt noch lange nicht, dass Ihre Fahrzeuge diese auch benutzen können. Wenigstens weist der Maus-Cursor mit einem entsprechenden Icon darauf hin – aber nicht immer. Selbst kleinere Bodenwellen oder Schlaglöcher mutieren zum unüberwindbaren Hindernis für Fahrzeuge. Die Folge: Wie auf der A7 zwischen Hannover und Hamburg bilden sich jede Menge Staus. Nur mit intensivem Mausgeklicke lassen sich auf diese Weise entstandene Fahrzeugpulks auflösen. Die beste Lösung: Panzer und andere Fahrzeuge immer nur einzeln ein Stück weit durch den Level bewegen! Das nimmt dem Spiel jedoch sehr viel Dynamik und Tempo. Was auffällt: Je weiter Sie in den Kampagnen voranschreiten, desto schwerwiegender fällt die miese Wegfindung ins Gewicht. Lassen sich anfangs noch die kleineren leichten Einheiten halbwegs vernünftig steuern, kommt es spätestens mit schwe-



A: BESATZUNG Bei Fahrzeugen haben Sie die Qual der Wahl, mit welchen Einheiten Sie die Sitzplätze füllen möchten. Soll es ein Sanitätstransporter sein oder lieber eine Gruppe Scharfschützen?

B: STATISTIK Schön gemacht sind die farblich markierten Balken. Sie zeigen Ihnen sofort, gegen was eine Einheit anfällig ist (gelbe und rote Anzeige) und wo die Stärken liegen (grüne Anzeige).

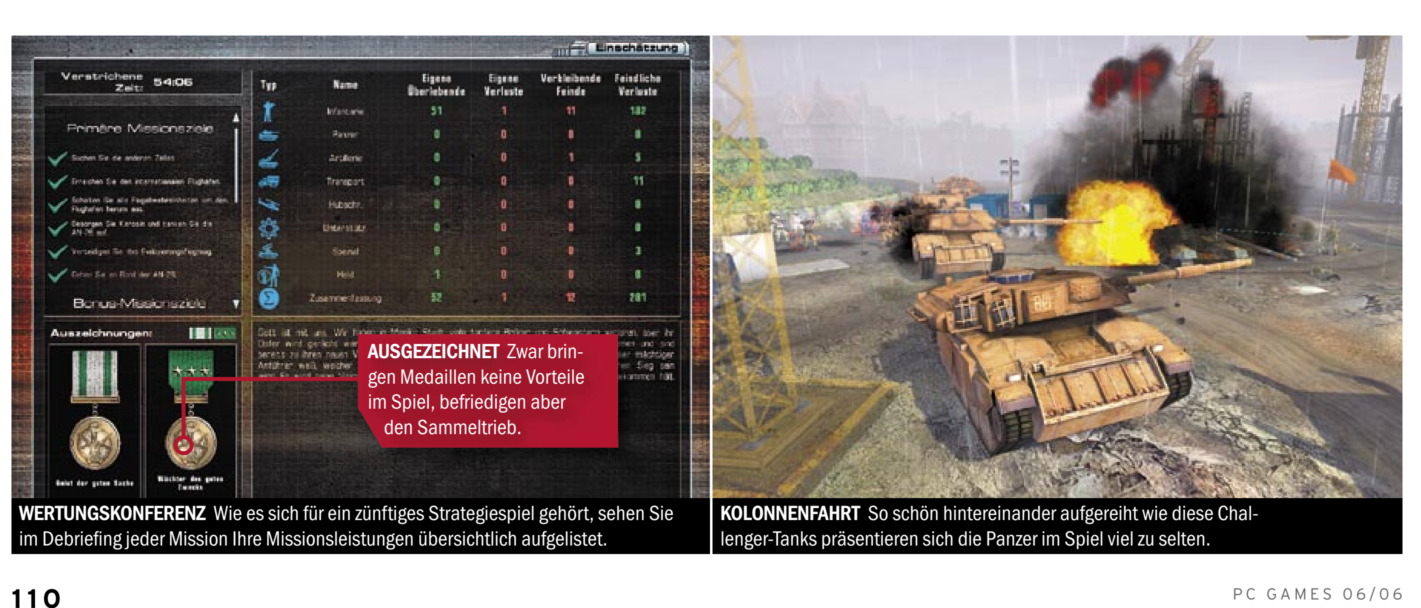
C: FERTIGKEITEN Die vielen Fertigkeiten sämtlicher Einheiten sind zwar nett gemeint, aber eigentlich benötigt man fast nur das Heilen der Sanitäter und den Tarnmodus von Scharfschützen.

rem Kriegsgerät zu Staus und Knäuelbildung. Den wirklich gruseligen Tiefpunkt erlebten wir im Test in der dritten Mission der China-Kampagne. Dort fuhren sich unsere Reparatur-Lkws regelmäßig an Böschungen fest und selbst auf völlig freien Wegen gab es für Panzerfahrzeuge kein Fortkommen mehr. Erschwert wird die Einheitenkoordination noch durch eine fehlende Formationsfunktion. Zwar lassen sich einzelne Fahrzeuge ausrichten, aber ein größere Kolonne kommt, wenn überhaupt, ungeordnet am Zielpunkt an.

Die Kameraführung, die in der Standardeinstellung viel zu hektisch und unkontrolliert das Bild dreht, kippt und wendet, ist sehr schwammig. Erst dann, wenn man in den Optionen die entsprechenden Schieberegler ganz nach unten setzt, lässt sich mit dem Kamerasystem vernünftig arbeiten. Problematisch ist auch der zu klein gehaltene Zoomfaktor. So schön man bis zur Nasenspitze seiner Einheiten heranzoomen kann, als Strategiespieler möchte man doch lieber weit weg mit der Kamera. Gerade die fliegenden Helikoptereinheiten lassen sich nur schwer mit der Maus erfassen. Wenn Sie mit einer recht tief eingestellten Kamerasicht spielen, kommen Sie noch am besten zurecht und haben einen schönen Ausblick ins Gelände. Aus unserer Sicht unschön: Das Interface ist einfach viel zu groß. Fast hat man den Eindruck, dass hier noch mit einer Auflösung von 640x480 gearbeitet wird.

Drehbuchwirrwar

Fast so chaotisch wie die Wegführung gestaltet sich auch die Hintergrundgeschichte. Bekommt man im Intro und in der ersten Kampagne noch wenigstens ab und zu eine technisch schwache Videosequenz zu Gesicht, gibt es im übrigen Spiel lediglich recht hingeschluderte Konzeptzeichnungen zu bewundern. Ständig wechselnde Erzählerstimmen und wilde Sprünge zwischen den Schauplätzen sorgen eher für Verwirrung, als dass man die ohnehin komplizierte Verwicklungs- und Verschwörungsgeschichte richtig verstehen könnte. Die gesamte Story-Präsentation wirkt schlichtweg noch unausgegoren.



WERTUNGSKONFERENZ Wie es sich für ein zünftiges Strategiespiel gehört, sehen Sie im Debriefing jeder Mission Ihre Missionsleistungen übersichtlich aufgelistet.

KOLONNENFAHRT So schön hintereinander aufgereiht wie diese Challenger-Tanks präsentieren sich die Panzer im Spiel viel zu selten.



SCHICK In den Kämpfen kommen haufenweise Rauch- und Partikeleffekte zum Einsatz – viel Arbeit für Ihre Grafikkarte.

Intelligenz vorhanden?

Irgendwann findet sich der Spieler mit der Wegfindungsproblematik ab und geht dazu über, sich auf die Kämpfe zu konzentrieren. Doch auch hier erntet **War on Terror** keine guten Noten. Viel zu schnell stellt sich heraus, dass die künstliche Intelligenz nicht ausreichend in der Lage ist, auf Angriffe zu reagieren, wenn Sie als Spieler außerhalb des gegnerischen Sichtradius agieren. So schickt man immer wieder einfach den Scharfschützen im getarnten Modus herum, um stationäre Gegner aufzuspüren. Mit weitreichender Artillerie oder den Scharfschützen lassen sich fast alle Bedrohungen beseitigen. Für den Fall, dass die KI doch einmal reagiert, schicken Sie eine Hand voll Sanitäter mit, die bei Bedarf automatisch Ihre Truppen heilt. So halten Infanteristen selbst starkem Gewehr- oder Panzerbeschuss fast ewig stand.

Apropos Panzergefechte: Da die feindlichen Einheiten immer sehr, sehr spät sichtbar sind, beginnen die Panzer quasi erst auf Rohrlänge, zu feuern, was reichlich unrealistisch wirkt.

Echt schade

Nach knapp 17 Stunden sind alle drei Einzelspielerkampagnen durchgespielt – und **War on Terror** hinterlässt einen schalen Beigeschmack. Grafik und Leveldesign versprachen einen wahren Leckerbissen, der am Ende aber an den beiden wichtigsten Elementen, nämlich der Wegfindung und der künstlichen Intelligenz, scheitert. (sw)

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▸ / ▾ PROZESSOREN		KLASSE 1 (Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra), Geforce 7800 (GT/GTX), Radeon 1800 XT) 1.280x1.024	KLASSE 4 1.024x768 Qualitätsmodus*
ab 1.500 MHz	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 3.500 MHz od. Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▾

128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

TUNING-TIPPS

Für alle Details in 1.024x768 benötigen Sie mindestens eine 3-GHz-CPU, 1 GByte RAM und eine Klasse-4-Grafikkarte. Schalten Sie bei Leistungsengpässen die Schattendetails aus und verringern Sie die Zeichendistanz , die Partikeldetails sowie die Gras-Detailstufe auf „Mittel" oder „Niedrig".

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

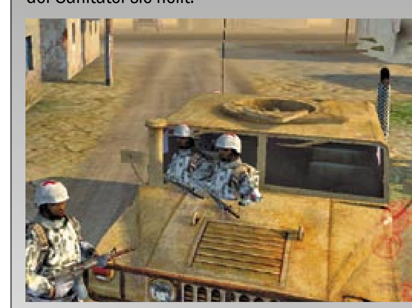
*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

Stolpersteine

Eins muss man War on Terror lassen: Im Spiel stoßen Sie haufenweise über recht kuriose Bilder.

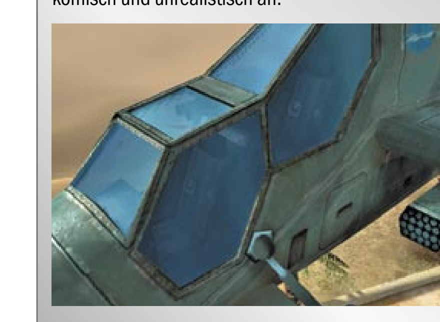
Kollisionsabfrage

Mit welcher Zauberei Fußgänger durch Fahrzeuge wandeln und umgekehrt, bleibt uns bis zum heutigen Tage unerklärlich. Schlimm ist's allerdings, wenn gegnerische Einheiten Ihre Soldaten umfahren. Diese lassen sich dann nicht mehr zum Aufstehen bewegen, obwohl der Sanitäter sie heilt.



Leere Cockpits

Da soll noch einer schlau daraus werden: Auf der einen Seite geben sich die Entwickler sehr viel Mühe, die Fahrzeuge im Spiel so detailliert wie möglich zu gestalten. Andererseits sind sämtliche Cockpits einsam und verlassen, auch wenn ein solches Vehikel bis zum letzten Platz besetzt ist. Das mutet unfreiwillig komisch und unrealistisch an.



Sisyphusarbeit

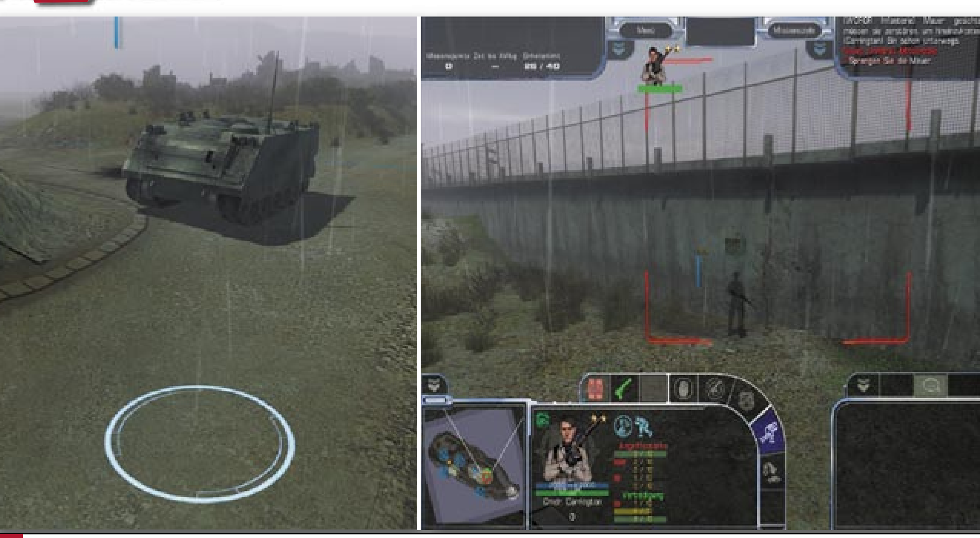
Der Demo-Man der World-Forces besitzt die nützliche Eigenschaft, Minen zu räumen. Das artet aber zur Fitzelarbeit aus, denn erstens sind die Teile selbst bei extremer Zoomansicht nur schlecht erkennbar und zweitens setzt die Räumeinheit ihre Arbeit nicht kontinuierlich fort, auch wenn noch Minen im Sichtradius liegen. Das nervt auf Dauer erheblich.



PC Games MOTIVATONSKURVE

War on Terror

EINZELSPIELER 21 LEVELS +++ 3 SPIELPARTEIEN



1 Das fängt ja alles andere als gut an: Schon im Tutorial-Level, der auf der akkurat nachgebildeten Gefängnisinsel Alcatraz spielt, fallen erste Schwächen in der Wegfindung auf. Der Panzer im Bild links hätte eigentlich genügend Platz, um auf der Straße entlangzufahren. Allerdings ist das vom Spiel her nicht vorgesehen, was man als Spieler aber erst durch Ausprobieren herausfindet. Außerdem sticht einem das riesig geratene Interface (rechtes Bild) unschön ins Auge. Lobenswert dagegen ist die Minimap unten links, die alle wichtigen Missionspunkte mit deutlich erkennbaren Icons anzeigt. Wie es um die gerade ausgewählte Einheit steht und welche Fähigkeiten sie besitzt, zeigt die Anzeige unten in der Mitte.



2 So richtig will die Spannung nicht aufkommen – zu simpel ist das Einheiten-Balancing ausgefallen: Einfach eine Horde Helikopter und leichte Panzerfahrzeuge produzieren und schon überrollt beziehungsweise überfliegt man damit die komplette Levelkarte. Strategisch oder taktisch fordernd ist **War on Terror** zu diesem Zeitpunkt noch überhaupt nicht. Dafür kracht und scheppert es bei den Gefechten ordentlich. Trümmer fliegen umher und gleißende Explosionen erhellen den Monitor.

6 In der Terroristenkampagne des Ordens können Sie richtig fies sein. Mithilfe eines Spezialfahrzeugs legen Sie großflächig Minen aus (im Bild durch die blauen Fähnchen erkennbar). Die gegnerischen Scharfschützen, die in regelmäßigen Abständen auftauchen, laufen blindlings in diese garstige Falle.



7 Das kleine „Capture the Flag"-Spielchen in der Mission klingt zwar recht nett, ist aber eine viel zu simple Mission. Man steht minutenlang mit seinen Einheiten an der Flagge herum und kann eigentlich einen Kaffee trinken gehen. Die Kombination Scharfschütze, Propagandist und einige Infanteristen lösen die Verteidigungsaufgabe ganz ohne Ihr Zutun.



8 Angesichts solcher „Leistungen" der Wegfindung packt uns das kalte Grausen. Unterstützungsfahrzeuge, die sich in Böschungen verkeilen und Panzer, die alle Nase lang aus unerfindlichen Gründen an Objekten hängen bleiben, zehren nur noch an den Nerven. Nur wer viel Geduld und Ausdauer mitbringt, schafft auch diese Mission.

Herausragend 10 – Sehr gut 9 – Gut 8 – Noch gut 7 – Befriedigend 6 – Ausreichend 5 – Mangelhaft 4 – Mangelhaft 3 – Ungenügend 2 – Ungenügend 1 – Ungenügend 0

0 Std. 0,5 Std. 1 Std. 1,5 Std. 2 Std. 2,5 Std. 3 Std. 3,5 Std. 4 Std. 4,5 Std. 5 Std. 5,5 Std. 6 Std. 6,5 Std. 7 Std. 7,5 Std. 8 Std. 8,5 Std. 9 Std. 9,5 Std. 10 Std. 10,5 Std. 11 Std. 11,5 Std. 12 Std. 12,5 Std. 13 Std. 13,5 Std. 14 Std. 14,5 Std. 15 Std. 15,5 Std. 16 Std. 16,5 Std. 17 Std. 17,5 Std. 18 Std. 18,5 Std. 19 Std. 19,5 Std. 20 Std.

Der Aufbau der Missionen ist ordentlich – immer wieder gibt es neue optionale und versteckte Ziele.

Stets ist es die miese Wegfindung, die in fast jeder Mission den Spaß nach unten drückt.

PC-Games-Wertung: 59

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

3 Spezialfähigkeiten von Helden sind eine feine Sache. Wenn dies allerdings dazu führt, dass man fast die gesamte Mission mit einer einzigen Figur absolviert, die im getarnten Modus einfach alle Fahrzeuge sprengt, ist das nichts weiter als eine langweilige Klickaktion. Schade, dabei hätte man richtig gute Straßenkämpfe in Szene setzen können.

VERDECKT Die Tarnfähigkeit von Major Carrington (links erkennbar) verkommt zusammen mit dessen Sprengfertigkeit zur Langeweile.

4 Nette Details wie das „Hintertürchen" Hängebrücke, über die wir mit einer Gruppe Scharfschützen dem Feind in den Rücken fallen, hätten wir uns häufiger gewünscht. In der letzten Mission der World-Forces-Kampagne sind schon einige nette Taktik-Spielereien möglich.

5 Eine fehlerhafte Kollisionsabfrage lässt unseren Jeep einfach in diesen Zugang zur U-Bahn reinplumpsen. Solche Zwischenfälle gibt es viel zu viele in **War on Terror**. Da kommt man ins Staunen und fragt sich, ob das Spiel eine reine Montagsproduktion ist ...

9 Jetzt mal ernsthaft: Mit solch schlicht gezeichneten Bildern will man dem Spieler eine spannende Geschichte verkaufen? Als Konzeptzeichnung mag so etwas ja noch durchgehen, aber doch bitte nicht als Zwischensequenz. Da wäre mit der vorhandenen Spiel-Engine deutlich mehr herauszuholen gewesen. So wirkt **War on Terror** in vielen Punkten unfertig und schlichtweg schlampig programmiert. Wir sind enttäuscht.

10 In der finalen Schlacht der China-Kampagne sind die Missionsziele teilweise undurchsichtig. Dafür lassen sich in der schön gestalteten Stadt die unterschiedlichen Waffengattungen (Panzer, Helikopter, Infanterie) abwechslungsreich einsetzen. Zu dumm, dass sich die Fahrzeuge auf den Brücken des Levels so schwer tun und dabei sogar einfach durch die seitliche Begrenzung fahren und ins Wasser stürzen. Traurig, aber die ganze bittere Wahrheit.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	War on Terror
Testversion:	Review-Version
Gespielte Minuten:	1.005 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	16:45
Verkaufspreis:	€49,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	395 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	Ca. €6,84

Ab der zweiten Kampagne kam es häufiger zu unerklärlichen Abstürzen beim Laden der Zwischensequenzen. Hin und wieder machte sich die Kamera bei Missionsstart selbstständig, sodass man das Spiel neu starten musste, um weiterzuspielen.

WAR ON TERROR

CA. € 49,-
7. APRIL 2006
USK: AB 16 JAHREN

STEFAN WEISS

„Ich kann es kaum glauben – selten habe ich eine so schlechte Wegfindung erlebt."

So hatte ich mir den Kampf gegen den Terror nun wahrhaftig nicht vorgestellt – bis zum Test hatte ich eigentlich den festen Glauben daran, dass die Entwickler die im Vorfeld angesprochenen Defizite noch in den Griff bekommen würden, aber das erwies sich als frommer Wunsch. Selten musste ich so oft fluchen, weil meine Panzereinheiten mal wieder einen Superstau-Gau produziert hatten. Auch die KI ist so gehaltvoll wie eine Scheibe dünnes Knäckebrot. Das ist insgesamt um so trauriger, weil Leveldesign und optische Präsentation gelungen sind. Wie gern hätte ich einmal einen gut abgestimmten Panzergroßangriff mit meinen Challenger-Panzern der World-Forces auf eine gegnerische Basis durchgeführt. Aber das ist aufgrund der schlechten Wegfindung schlicht unmöglich. Übermächtige Scharfschützen, die in Kombination mit Sanitätern so gut wie unbezwingbar sind, reduzieren den taktischen Anspruch auf ein Minimum herab. Minimal ist auch die Storyline – die wild angeordnete Mixtur verschiedenster Schauplätze und Erzähler ist absolut verwirrend.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Digital Reality
Titel vom selben Entwickler: D-Day | Afrika Korps vs. Desert Rats
Publisher: Deep Silver
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 16 Karten, Deathmatch, Conquer, Steal the Flag, Capture the Flag, King of the Hill
Zahl der Spieler: bis zu acht Spieler
Fazit: Auch der Mehrspielerbereich krankt an der schlechten Wegfindung der Einheiten.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Sehr schön ausgearbeitete Fahrzeuge
Sound: Musik akzeptabel, gut gemachte Effekte
Steuerung: In der Standardeinstellung recht schwammig, aber gut konfigurierbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

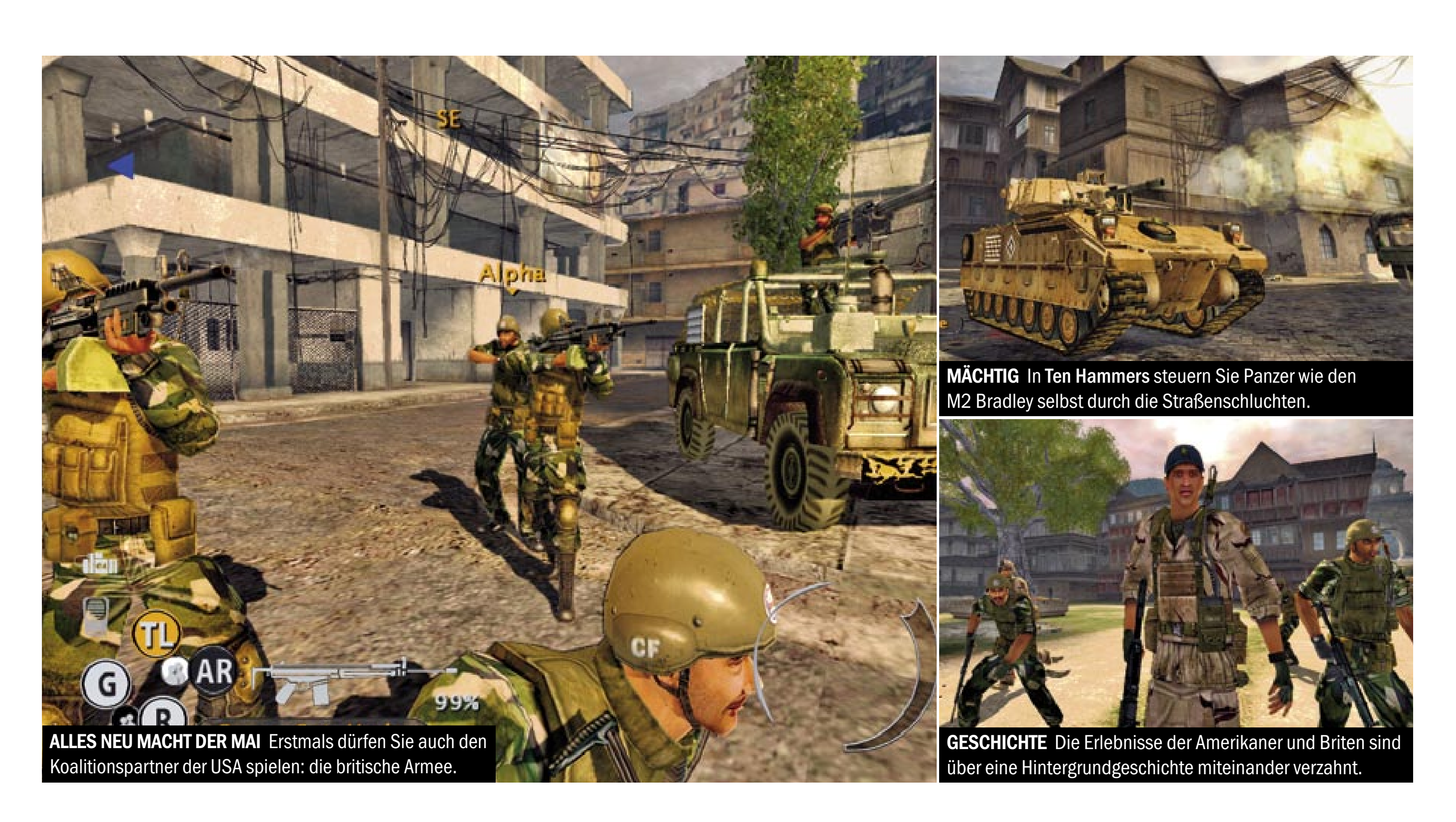
Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 3.000 MHz, 1.536 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.500 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Abwechslungsreiche Schauplätze
- + Gut designte Missionen
- − Absolut miese Wegfindung
- − Unzureichende Gegner-KI
- − Diverse Abstürze im Test

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 59



MÄCHTIG In **Ten Hammers** steuern Sie Panzer wie den M2 Bradley selbst durch die Straßenschluchten.

ALLES NEU MACHT DER MAI Erstmals dürfen Sie auch den Koalitionspartner der USA spielen: die britische Armee.

GESCHICHTE Die Erlebnisse der Amerikaner und Briten sind über eine Hintergrundgeschichte miteinander verzahnt.

Full Spectrum Warrior

Ten Hammers | Sie haben die Hauptstadt Zekistans befreit. Jetzt stehen Sie vor neuen Aufgaben: Rebellen machen den Norden des Landes unsicher.

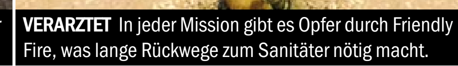
Eben erst haben Sie den heißen Sand hinter sich gelassen, da wünschen Sie sich bereits in die Wüste zurück. Denn im gebirgigen Norden Zekistans weht ein rauer Wind: Rebellen unterschiedlicher Fraktionen kämpfen um die Vorherrschaft, Zivilisten und Koalitionskräfte der USA und Briten stehen zwischen den Fronten. Erinnert irgendwie an den Irakkonflikt? Klarer Fall: Auch wenn die Entwickler den Regionen andere Namen gaben, der reale Bezug schimmert überall durch. Und so spielen Sie im eigenständig laufenden Add-on **Ten Hammers** Einsätze der Koalitionskräfte im Norden des Iraks nach.

Kleine Verbesserungen

Statt nur ein paar neue Missionen hinzuzufügen, haben die Entwickler einige Verbesserungen umgesetzt. So dürfen Sie jetzt neben Soldatentrupps einzelne Panzer kommandieren. Ganze Gegnerkohorten schalten Sie mit dem Bord-MG oder Hauptgeschütz der Stahlkolosse aus. Knifflig wird es erst, wenn Panzerfaustschützen oder feindliche Fahrzeuge in Seitenstraßen lauern. Die zweite große Entwicklung ist die Entdeckung der dritten Dimension. Bewegten sich im Hauptspiel sämtliche Soldaten und Fahrzeuge auf einer Ebene, dürfen Sie in **Ten Hammers** höhere Stockwerke betreten und den Gegner von oben beschießen. Aber Vorsicht: Feindliche Scharfschützen machen ebenfalls von höheren Positionen Gebrauch! Eine weitere wichtige Neuerung ist das Aufteilen der Squads. In **Ten Hammers** können Sie zum Beispiel zwei Soldaten Ihres Vierer-Teams befehlen, Feuerschutz zu geben, während die anderen beiden Kameraden die Straße überqueren oder in ein Gebäude gehen. Ist praktisch, kommt in der Praxis jedoch eher selten zum Einsatz. In der Regel haben Sie zwei oder mehr komplette Teams versammelt, die sich bereits gegenseitig decken.



PANZER Die Panzermissionen sind die Höhepunkte in der Kampagne, da Sie es hier richtig krachen lassen.

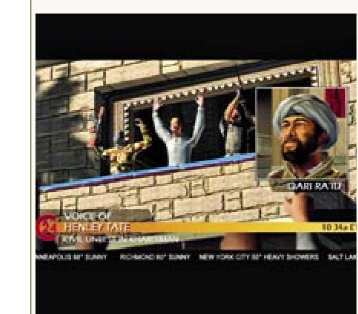
VERARZTET In jeder Mission gibt es Opfer durch Friendly Fire, was lange Rückwege zum Sanitäter nötig macht.



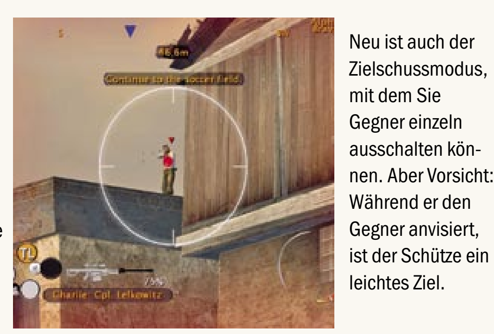
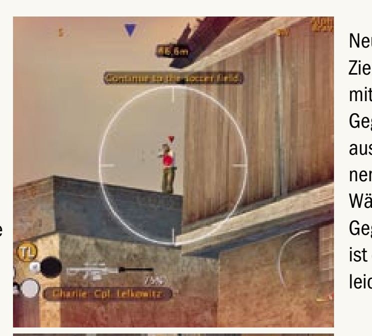
UNGENAU Wer war hier der Ausbilder? Ihre Soldaten verfehlen Gegner oft auf fünf Metern Entfernung!

Ten Hammers: Das hat sich geändert!

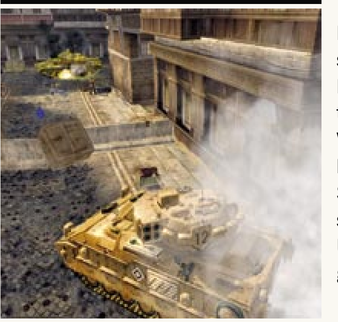
Die Pandemic Studios haben sich viele Wünsche der Fan-Community zu Herzen genommen und umgesetzt.



Ten Hammers bietet eine nichtlineare Geschichte, die erst am Ende aufgelöst wird. Im Wechsel spielen Sie nun in Zekistan die Koalitionskräfte der US Army und Royal Army.

Neu ist auch der Zielschussmodus, mit dem Sie Gegner einzeln ausschalten können. Aber Vorsicht: Während er den Gegner anvisiert, ist der Schütze ein leichtes Ziel.



Im Hauptspiel standen bereits Panzer zur Unterstützung zur Verfügung, in **Ten Hammers** dürfen Sie die Stahlkolosse selbst steuern. Unser Urteil: ein großer Spaß!

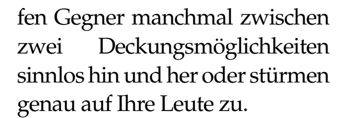
In **Ten Hammers** können Sie Ihre Infanteristen nun in höheren Stockwerken von Gebäuden postieren und so die Deckung von Gegnern ausheben. Perfekt für Scharfschützen.

Kritikpunkt Steuerung

Die indirekte Steuerung von **Full Spectrum Warrior: Ten Hammers** ist nicht jedermanns Sache. Sie kommandieren wie in Taktikspielen à la **War on Terror** kleine Trupps, nur dass Sie aus der Verfolgerperspektive heraus agieren und Ihre Mannen Deckung hinter Wänden oder anderen Hindernissen nehmen. Soldaten beschießen die vom Spieler angegebenen Zielbereiche selbstständig. Ein paar Neuerungen haben jedoch Einzug gehalten. So können Sie zum Beispiel Squad Bravo bewegen, während Sie noch in der Ansicht von Squad Alpha sind. Oder Sie schicken erst einen Scout aus, bevor der Rest des Trupps vorrückt. Durch den Zuwachs an Features ist die Steuerung im Vergleich zum Hauptspiel noch komplexer. Tasten sind nun doppelt belegt und Auswahlmöglichkeiten hinzugekommen. Dazu müssen Sie punktgenau klicken, wenn Sie Gebäude betreten oder Verletzte aufnehmen. Das erschwert die Einspielphase.

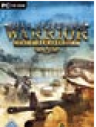
Problemfall: Friendly Fire

Wie im Hauptspiel dürfen Sie in **Ten Hammers** nicht an jeder beliebigen Stelle abspeichern. Das Sichern von Spielständen ist lediglich an bestimmten Checkpunkten möglich. Das ist umso ärgerlicher, weil oft kurz vor Erreichen eines ebensolchen Ihre Soldaten erschossen werden – nicht selten durch die eigenen Teamkollegen – und die Mission verloren geht. Auf diese Weise entwickeln sich – dank des hohen Schwierigkeitsgrads – viele der zwölf Missionen zu reinen Geduldsproben. Als ob das nicht bereits genug ist, sind die eigenen Mannen miese Schützen. Regelmäßig schießen GI-Joe und seine Kumpane daneben, obwohl das Ziel nur wenige Meter entfernt vorbeiläuft – und selbst darf der Spieler nicht zur Flinte greifen. Einzige Möglichkeit: **Ten Hammers** bietet einen Präzisionsschuss, mit dem Ihre Soldaten einzelne Gegner gezielt aufs Korn nehmen. Nachteil: Der Schütze verharrt einige Zeit starr in einer Position und gerät damit selbst zur leichten Beute. Im Vergleich zu den eigenen Leuten hat die Gegner-KI etwas zugelegt. Waren im Hauptspiel fast alle KI-Aktionen per Missionsskript vorgegeben, entscheiden die **Ten Hammers**-Rivalen eigenständiger. Rebellen suchen bessere Deckung, versuchen Sie zu flankieren und flüchten vor Handgranaten. Das klappt manchmal gut, in anderen Spielszenen ist die KI jedoch unschlüssig. So laufen Gegner manchmal zwischen zwei Deckungsmöglichkeiten sinnlos hin und her oder stürmen genau auf Ihre Leute zu.



Multiplayer und Technik

Im Gegensatz zum Hauptspiel besitzt das Add-on einen Multiplayer-Teil via LAN und Internet. Im Kooperativ-Modus spielen Sie zu zweit die zwölf Missionen der Kampagne, im Versus-Modus treten Sie mit bis zu sechs Spielern auf Seiten der Koalition oder Rebellen gegeneinander an. Die Rebelleneinheiten bestehen jedoch nicht wie die Koalitionskräfte aus Vier-Mann-Teams, sondern aus einzelnen Soldaten, die zwar nicht so kampfkräftig, aber mobiler sind. So entwickeln sich spannende wie kurzweilige Gefechte. Grafisch hat sich wenig verändert. Die Gebäude sind etwas detaillierter und neue Spielfiguren wie die britischen Truppen fügen sich nahtlos ein. Sonst bewegt sich das Add-on **Ten Hammers** auf dem Grafikniveau des Hauptspiels **Full Spectrum Warrior**. Musik und Sound sind stimmig und verbreiten eine spannende Kampfatmosphäre. Für die deutsche Version wurden die hörenswerten US-Originalsprecher beibehalten. Publisher THQ hat lediglich die Spielmenüs, Missionsbeschreibungen und Untertitel ins Deutsche übersetzt. (oh)



FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS
CA. € 45,-
05.MAI 2006
USK: AB 16 JAHREN

OLIVER HAAKE



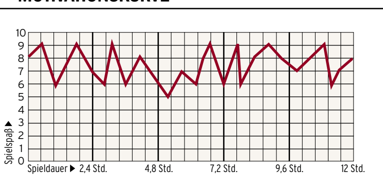
„Nicht alle Veränderungen haben uns bei Ten Hammers vollends überzeugt."

Die Entwickler haben sich zwar Mühe gegeben, aus **Ten Hammers** mehr als nur ein Missions-Pack zu machen. Allerdings sind einige Änderungen nicht so überzeugend, wie es die Ankündigungen erhoffen ließen. Die Gegner-KI beispielsweise hat zwar manchmal Gedankenblitze, oft genug reagiert sie aber strunzdumm. Letzteres gilt auch für die eigenen Kameraden, die aus drei Metern Entfernung kein Scheunentor treffen oder sich gegenseitig umnieten. Unser Hauptkritikpunkt ist jedoch der Schwierigkeitsgrad. Dieser ist in machen Missionen so hoch, dass **Ten Hammers** in reine Trial-and-Error-Orgien ausufert. Auf der Habenseite fügen sich die steuerbaren Panzer, mehrstöckige Gebäude und aufteilbare Squads gut in das Spiel ein. Die Atmosphäre ist zudem ähnlich dicht wie beim Vorgänger.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Pandemic Studios
Titel vom selben Entwickler:
Full Spectrum Warrior | Star Wars: Battlefront 2
Publisher: THQ
Sprache (Handbuch): Deutsch/Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 12 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperativ- und Versus-Modus
Zahl der Spieler: Kooperativ (2), Versus (6)
Fazit: Spaß für zwischendurch

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Relativ detailliert, Bloom-Effekte
Sound: Stimmungsvolle Sounds und Sprecher
Steuerung: Komplexer als im Hauptspiel

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Dichte Atmosphäre
+ Vom Spieler steuerbare Panzer
+ Höhere Stockwerke betretbar
− Sehr hoher Schwierigkeitsgrad
− KI hat immer wieder grobe Aussetzer

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **74**



SELBSTSTÄNDIG Die Häuser ändern sich, je nachdem, wer einzieht. Analog zur Bevölkerung wächst das Rathaus und Fernsehsender entstehen.

Demo auf Heft-DVD

City Life

Die moderne Städtesimulation wartet mit den bis dato wohl schönsten Metropolen auf und simuliert eine bunte Gesellschaft. Genug für eine neue Referenz?

Wow! Die vorab von **City Life** veröffentlichten Bildschirmfotos machten schon phänomenal was her. Und tatsächlich fallen die Städte sehr ansehnlich aus, die Kamera lässt sich von der Landschaftsübersicht bis hin zur Fußgängerperspektive einstellen und in den Straßen steppt der Bär. Über 200 verschiedene Gebäude, originalgetreu nachgebildete Autos und hunderte herumwuselnde Menschlein sind eine Schau für sich. Auf Dauer kann die Pracht dennoch nicht verschleiern, dass die Spielinhalte nicht ganz auf so brillantem Niveau liegen.

Sie landen gleich im kalten Wasser – eine Einführung ins Spiel gibt es nur in schriftlicher Form. Entweder starten Sie im Szenario- oder im Freien-Modus, die sich durch die vorhandenen respektive fehlenden Siegbedingungen unterscheiden; entsprechend Ihren Leistungen erhalten Sie verschiedene Medaillen. In fünf Landschaftszonen stehen 22 Karten bereit, die unterschiedlich schwer zu meistern sind. Die Entwickler haben einige interessante Hindernisse eingebaut, etwa einen gekenterter Öltanker, der Touristen fernhält, oder zerklüftete Gebirgslandschaften, in denen Sie nur sehr schwer Wohngebiete und Straßenbau planen können.



LUXUSOBJEKTE Ein Yachthafen im Viertel der Reichen und Schönen.

ÖLPEST Der gekenterte Öltanker ist pures Gift für die Tourismusbranche.

Die Bevölkerungsstruktur

Jede Gesellschaftsschicht stellt eigene Anforderungen an die Umgebung. Aber Vorsicht! Nicht alle Gruppen harmonieren miteinander.



▲ Trendsetter Die kreativen Köpfe arbeiten in Werbefirmen und sind künstlerisch tätig. Dementsprechend brauchen Sie Extravagantes, etwa vegetarische Restaurants.

▼ Hippies Im Unterschied zu den Arbeitern gehört für die kunterbunten Hippies Bildung mit dazu. Computerspiele- und Skateboardverkauf bringen nicht allzu viel ein.

▲ Reiche Natürlich nur in wahren Prachtvierteln lassen sich die Betuchten nieder. Entsprechend machen die Betriebe und Luxusboutiquen den meisten Reibach.

▼ Tagelöhner Tagelöhner ziehen in die Viertel, die sonst niemand interessieren. Gebraucht werden sie für kleinere Jobs in öffentlichen Gebäuden und Textilfabriken.

▲ Schlipsträger Die gewinnorientierten Zeitgenossen machen in Immobilien, fahren schnelle Autos und haben ein ausgeprägtes Sicherheitsbedürfnis.

▼ Arbeiter Solange genug Verpflegung und Sicherheit vorhanden ist, gehen die Arbeiter ihrem Geschäft in schmutzigen Fabriken und Werkstätten nach.





Buntes Völkchen

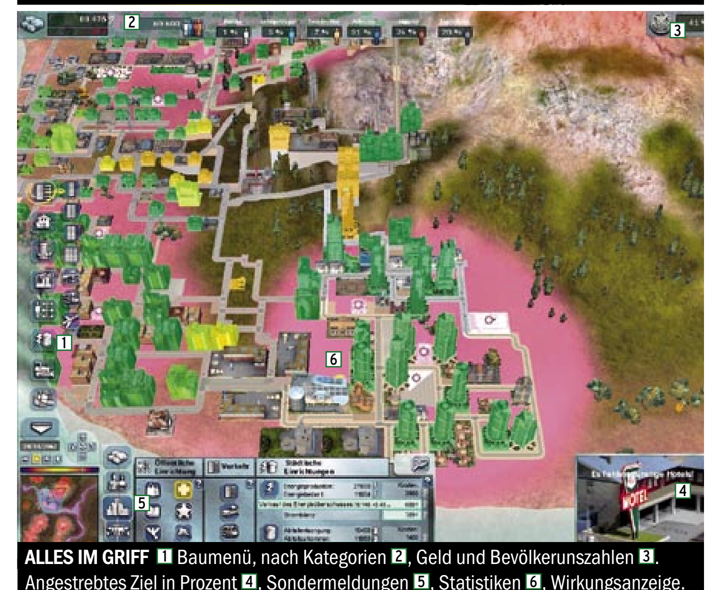
In den Städten tummeln sich verschiedene Bevölkerungsgruppen (siehe Kasten oben). Sie platzieren lediglich drei unterschiedlich große Wohnhäuser. Wer dort einzieht, bestimmen die vorherrschenden Verhältnisse, die Sie entsprechend zuschneiden. Ein unbedacht angelegter Park kann zum Beispiel dazu führen, dass sich das Tagelöhnerviertel unvermittelt zur Hippiezone wandelt und Ihnen die Arbeiter fehlen. Mit wachsender Stadtgröße sind weitere Gebäude verfügbar, die Oberschicht von Schlipsträgern, Reichen und Trendsettern gesellt sich ebenfalls erst im fortgeschrittenen Ausbaustadium hinzu. So motiviert das Spiel Sie, ständig zu erweitern. Neben den Bedürfnissen der Bewohner kümmern Sie sich um Strom, Abfallentsorgung und bessere Verkehrsanbindungen und sorgen für Geld in der Kasse. Sehr fein: Haben Sie sich übernommen, überbrücken Sie die Flaute mit einem Kredit – wie in der Realität. Doch es droht auch Ungemach. Falls zu gegensätzliche Leute aufeinandertreffen, gibt es Krawalle – Paris lässt grüßen. Komplett voneinander getrennt können Sie die Leute nicht existieren lassen, da Betriebe bis zu drei unterschiedliche Arten Angestellte beschäftigen. Zum Glück vermitteln friedensstiftende Einrichtungen ... Darüber hinaus kämpfen Sie mit Bränden und Veränderungen in der Bevölkerungsstruktur.

Ein Wirtschaftsstudium ...

... brauchen Sie auf keinen Fall. Sicherlich sind Statistiken am Start, damit Sie erkennen, warum sich das Stadtsäckel leert. Diese Funktionen sind allerdings leicht verdaulich und ebenso wie die Bedienelemente logisch und übersichtlich gestaltet. Auf Wunsch bekommen Sie auf dem Spielfeld farblich angezeigt, wo Mängel bestehen. Ein kompliziertes Steuersystem fehlt. Die Wirtschaft ist allerdings nur begrenzt logisch. Warum fahren Supermärkte und Einkaufszentren ausschließlich herbe Verluste ein, machen ausgelastete Opernhäuser mehr Gewinn als Autohersteller? Unendlich viele gleiche Fertigungsbetriebe fahren Kohle ein, solange genug Angestellte vorhanden sind. Realistischer ist es um Hotels und Freizeiteinrichtungen bestellt, die nur bei positiver Marktlage rentabel sind. (as)



HEISSES EISEN In der Wüste ist die feuerwehr im Dauereinsatz, bei jeder Gelegen brechen Brände aus. Dafür sorgt die Pyramide für hohe Besucherzahlen.



ALLES IM GRIFF 1 Baumenü, nach Kategorien 2, Geld und Bevölkerunszahlen 3, Angestrebtes Ziel in Prozent 4, Sondermeldungen 5, Statistiken 6, Wirkungsanzeige.

PC Games MOTIVATONSKURVE

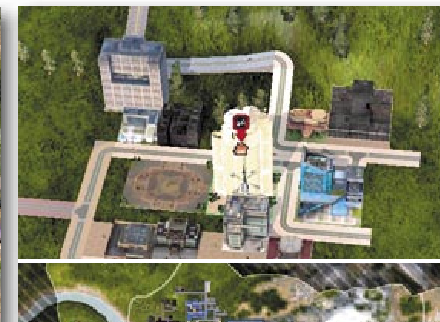
CITY LIFE

EINZELSPIELER

22 KARTEN +++ 2 SPIELMODI+++ 200 GEBÄUDE



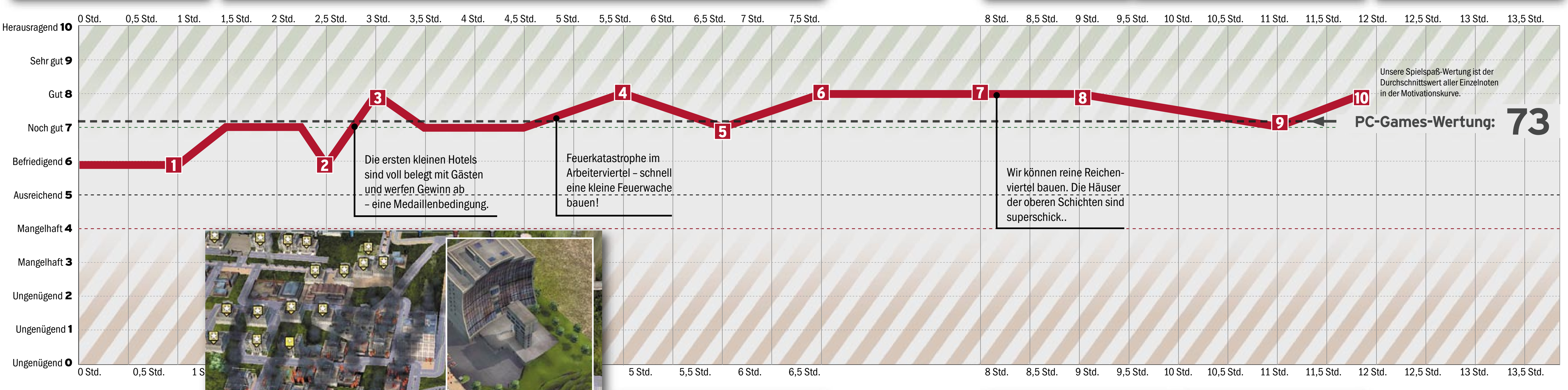
1 Wir haben uns für ein nicht gerade leichtes Bergszenario entschieden. Obwohl nur langsam mehr und mehr Gebäude dazukommen, erschlagen einen die Möglichkeiten und Optionen förmlich. Eine kleine spielbare Einführung wäre nett gewesen. Das Ausprobieren macht allerdings nach kurzer Zeit auch Spaß. Warum bei uns ständig die falschen Leute einziehen, kapieren wir trotz des Tutorials erst nach einer ganzen Weile. Die Tagelöhner muss man quasi mit nichts dastehen lassen.





PLATZPROBLEM Braucht die Stadt mehr Raum, kaufen Sie umliegende Parzellen hinzu.

2 Nachdem das erste Dorf kleine Gewinne einfährt, legen wir eine kurze Kaffeepause ein – Unglücke passieren keine. Nun haben wir genügend Geld zusammen, um eine zweite Parzelle zu kaufen. Mit immerhin 14.000 Bewohnern wird es langsam bunt: Trendsetter und auch Schlipsträger gesellen sich hinzu. Bibliothek und Gymnasium müssen wir wieder abbauen, der Unterhalt ist noch zu teuer. Kritisch ist es immer dann, wenn Sie neue Gebäude probieren oder Siedlungen aufbauen. Da kommt ein Kredit gerade recht ... Das Meldungsfenster bombardiert uns mit unsinnigen Meldungen, die wir nicht ausführen können. Sie sollten, solange die gewünschten Leute vor Ort sind, nichts ändern oder auf Forderungen eingehen.



HEISSE SACHE Feuerwachen sollten Sie flächendeckend bauen, da sonst Brände schnell außer Kontrolle geraten.

3 Das erste Schlipsträgerviertel entsteht am Fluss. Jetzt bringt es richtig Spaß, die Betriebe machen ordentlich Umsatz und in den Straßen herrscht Jubel, Trubel, Heiterkeit. Das fröhliche Treiben und die Hochhäuser sehen wirklich unglaublich gut aus.

4 Die Trendsetter bekommen wir lange Zeit nicht dauerhaft in die Stadt. Meist verdrängen kurz darauf die Schlipsträger die anderen Leute. Das wilde Durcheinander führt zu Unruhen, unsere Bürger prügeln sich sogar, zudem brennt es dauernd! Dadurch sind wir gut beschäftigt, brauchen aber ordentlich Kredit, um die Verluste auszugleichen. Komischerweise verschwinden nach und nach die Hippies aus den alten Vierteln – dagegen müssen wir etwas unternehmen, einige Gebäude haben schon keine Arbeiter mehr. Kurz darauf der Knackpunkt: Wir sind reich! Das Solarkraftwerk löst auf einen Schlag alle finanziellen Probleme. Keine Ahnung warum, reichlich Strom aus Windkraft war vorhanden.



5 Mehrere Fehlschläge hintereinander: Trotz großer Feuerwehrstation brennen zig Häuser weg, das Virologische Forschungszentrum ist zu teuer. Unser 25.000 teures Einkaufszentrum macht mit 3.800 zu viel Verlust – bis wir merken, dass wir alle Supermärkte dafür schließen können.

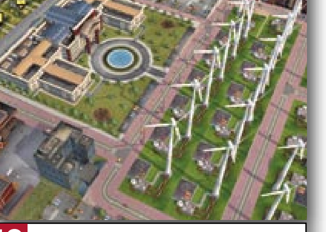
6 Die Bevölkerungszahlen schwanken drastisch zwischen 500.000 und 800.000. Die Gesellschaftsschichten einiger Viertel verändern sich stark. Endlich: Die Unruhen sind dank der Friedensstiftenden Einrichtung verstummt und die Feuer verschwinden peu à peu. Wir verbessern das Verkehrsnetz und es geht voran: Millionenstadt!



7 Ein Flughafen ist verfügbar, der aber Arbeiterprobleme hat. Er lockt Touristen an, die in Luxushotels absteigen. Im Reichenviertel bringt die Oper bis jetzt mit 15.000 am meisten Geld. Unsere Gesamteinnahmen liegen deutlich über 100.000 pro Monat. Wermutstropfen: Der Hotelumsatz ist nicht aufgeführt!

8 Jetzt gibt es keine Hindernisse mehr: ein Luxusviertel nach dem anderen, Geld en masse, alle Gebäude sind gebaut. Kurz darauf sind es drei Millionen Städter, knapp unter 400.000 monatlicher Gewinn landet in der Kasse. Damit heimsen wir die Goldmedaille ein! Sonst passiert absolut nichts mehr. Die Stadt kann stundenlang allein bleiben - langweilig!

9 Wir versuchen uns in der Wüste – eine echte Herausforderung. Die Feuerwehr kommt nicht mit dem Löschen nach. Und: Die Schluchten lassen sich nur mit viel Geduld und Mühe überbrücken. Die nahen Inkabauten sehen aber gut aus und ziehen Touristen an.



10 Kurz darauf der Wechsel von der Wüste in angenehmere Gefilde. Hier können wir zwar in Ruhe bauen, eine Havarie macht uns aber die Touristen abspenstig. Sogar eine Ölindustrie ziehen wir hoch – aber sonst gibt es nichts Spannendes mehr zu erleben.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	City Life
Testversion:	Review-Version
Gespielte Minuten:	722 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	12:02
Verkaufspreis:	€45,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	649 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	Ca. €4,-

Die 22 Szenarien durchzuspielen, dauert auf alle Fälle einige Wochen. Wir bauten eine Millionenmetropole und schnupperten noch kurz in andere Szenarien, die allerdings nichts wirklich Neues zeigten. Unsere Testversion war im vollen Umfang spielbar. Lediglich ein paar Texte waren noch nicht übersetzt.

CITY LIFE
CA. € 45,-
28. APRIL 2006
USK: OHNE BESCHRÄNKUNG

ANSGAR STEIDLE

„Wirklich hübsch und umfangreich – nur auf die Dauer mangelt es an Motivation.“

Zunächst überwiegt die Neugier, später erfreut man sich an den lebendigen Wohngebieten und ist mit Ausprobieren, Erweitern, Bränden und randalierenden Menschenmengen gut beschäftigt. Über die kleineren Macken wie ein in Berglandschaften überfordertes Straßenbausystem mag ich dabei noch hinwegsehen, über die Wirtschaft kann man sich streiten. Was mir aber absolut nicht in den Kopf will: Warum soll ich nach drei, vier Tagen noch weiterspielen? Schließlich gabe ich dann schon längst eine florierende Millionenmetropole mit allem Sehenswerten, in der sich nichts mehr tut, und bin zudem stinkend reich. Wirkliche Aufgaben sind nicht vorhanden. Die anderen Szenarien bringen bis auf eine Hand voll neuer Gebäude und leicht veränderter Bedingungen nichts Spannendes mehr – und wenn man den Bogen erst mal raus hat, sind die auch kein Problem. Emsige Häuslebauer fühlen sich aber bestimmt gut unterhalten und können sogar wochenlang in den 22 Gebieten werkeln. Der Ansatz mit den verschiedenen Volksgruppen ist sehr interessant und schönere Städte finden Sie derzeit in keinem anderen Spiel.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Monte Cristo
Titel vom selben Entwickler: Fire Department 3 | 7 Sins | Medieval Lords
Publisher: Deep Silver
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Sehr ordentlich; wäre vor nicht allzu langer Zeit Ego-Shooter-tauglich gewesen.
Sound: Ordentliche Soundkulisse mit beruhigender Musik.
Steuerung: Logisch aufgebaute und übersichtliche Menüs; wirklich freie Kamera fehlt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.700 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Super detaillierte Städte
- + Umfang- und einfallsreiche Szenarien
- + Gesellschaftsschichtensystem interessant
- − Unlogische Wirtschaftssystem
- − Wirkliche Aufgaben, Story und Aufstieg fehlen

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **73**

AUFBAU-STRATEGIE | TEST



FAMILIENAUSFLUG Legen Sie Hand an Maus und Tastatur und erstellen Sie sich Ihren hausgemachten Zoo.

Wildlife Park 2

Simulation und Aufbauspiel in einem – Deep Silvers Parkspiel liefert gute Familienunterhaltung und beschert Ihnen wahrlich ein tierisches Vergnügen.

Gehen Sie gern in den Tierpark, müssen dafür aber erst eine lange Autofahrt hinter sich bringen? Dann holen Sie sich doch einfach den Zoo auf den heimischen Bildschirm. In **Wildlife Park 2** betätigen Sie sich als Manager, Parkarchitekt und Forscher in Personalunion. Entwickler B-Alive hat schöne Ideen im Spiel umgesetzt: Nicht nur die Tier-, sondern auch die Pflanzenwelt wird simuliert. Ganz im Stile eines **Sims**-Spiels bekommen Sie laufend Meldungen darüber, was Ihren Schützlingen fehlt. Neben grundlegenden Bedürfnissen wie Ernährung sorgen Sie auch für eine behagliche Umgebung. Sprich: Pflanzen benötigen einen passenden Standort und Feuchtigkeit, Tiere wollen „unterhalten" sein. Wer sich wenig für Ökologie interessiert, bekommt sicher einen Schreck angesichts der komplexen Zusammenhänge. Dazu kommen immer anspruchsvollere Besucher, die Sie mit Geschäften, Verschönerungs- und Unterhaltungsobjekten bei Laune halten sollen. **Wildlife Park 2** löst das aber elegant mit einer guten Tutorialfunktion im Missionsspiel.

Weltreise

Auf 20 Schauplätzen, die rund um den Globus verteilt sind, lernen Sie als Sohn eines Zoologen Stück für Stück, wie Sie die Lebewesen optimal versorgen und einen attraktiven Tierpark anlegen. Anfangs sind das recht simpel gehaltene Aufgaben wie die Grundversorgung mit Nahrung oder das Trainieren der Tiere. Die Einzelaufgaben sind nicht immer unbedingt spannend: Beim Züchten von Straußen beispielsweise ist schon ein wenig Geduld gefordert, denn auch Fortpflanzung simuliert **Wildlife Park 2**, sodass Sie unter Umständen lange auf Nachwuchs warten. In solchen Fällen können Sie jedoch die Spielgeschwindigkeit erhöhen, um die Wartepausen zu verkürzen. Richtig unterhaltsam ist das Spiel erst, wenn zusammenhängende Aufgaben zu bewältigen sind. Beispielsweise sollen Sie in Japan einen Aquapark anlegen, in dem es vom Seelöwen bis hin zum Weißen Hai verschiedenste Meeresbewohner zu sehen geben soll. Darüber hinaus starten Sie Werbekampagnen, um Besucher anzulocken und diese ebenfalls bei bester Stimmung zu halten. Wer in diesem Szenario alle Tiere in einem großen Becken unterbringt, stellt bald fest, dass „Fressen und gefressen werden" gilt: Schwertwale halten einen Riesenkalmar schnell für einen Snack für zwischendurch. Das Räuber-Beute-Prinzip ist für alle Tierarten (über 50) umgesetzt und verlangt vom Spieler schon eine gehörige Portion an logischem Mitdenken.

Schöpfer spielen

Zu einer ordentlichen Parkgestaltung gehört natürlich auch Terraforming. Gerade hier erweist sich **Wildlife Park 2** recht fummelig. Eine ordentliche Wasserwelt zu erstellen, erfordert viel Geduld. Zum Glück gibt es eine Undo-Funktion, um Arbeitsschritte rückgängig zu machen. Ebenso hilfreich wie wichtig ist das große Lexikon im Spiel, das neben allgemeinen Infos zum ausgewählten Lebewesen auch sämtliche Bedürfnisse auflistet.

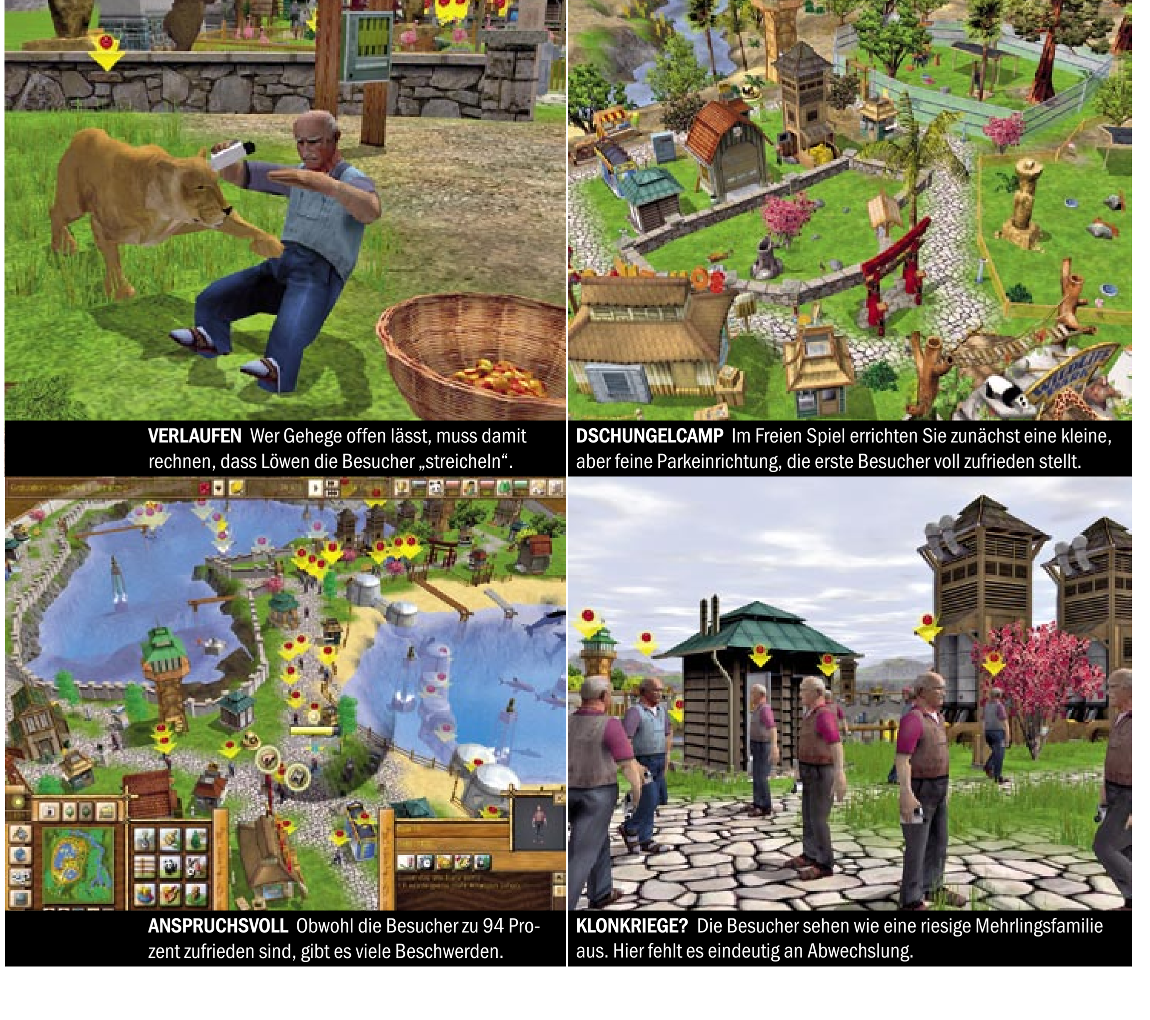
Die Besucher in den Missionen zufrieden zu stellen, ist keine leichte Aufgabe. Selbst wenn Getränkeshops keine fünf Meter vom Gast stehen, beschweren sich Besucher im entsprechenden Info-Fenster, dass „es nichts zu trinken gibt". Auch sind Sie als Spieler auf sich allein gestellt, wenn es um die Frage der richtigen Dekorations- und Geschäftsanzahl geht. Da wäre beispielsweise eine Reichweitenanzeige, wie sie bei den Gebäuden der Angestellten existiert, praktisch gewesen. Wenn Sie längere Zeit einen Missions-Park spielen, werden Sie schon mal förmlich von den Launenanzeigen der Besucher, Tiere und Pflanzen erschlagen. Dafür ist der Gehegebau kinderleicht. Im Handumdrehen sind Zäune und Mauern errichtet, die das Spiel intelligent an das Gelände anpasst.

Frei sein

Am meisten machte uns im Test das Freie Spiel Spaß. Nachdem Sie sich in den Missionen mit der Spielmechanik vertraut gemacht haben, suchen Sie sich einen von 20 abwechslungsreichen Geländeparks aus. Wollen Sie einen Safarizoo in der afrikanischen Wüste oder einen arktischen Eispark anlegen? Lobenswert: Wenn Ihnen das Park-Management zu komplex ist, dürfen Sie per Voreinstellung den Wirtschaftsteil deaktivieren. So können Sie sich voll und ganz auf die Tier- und Pflanzensimulation konzentrieren. Wer mag, macht die Lebewesen unsterblich und kümmert sich um den Aufbau einer schönen Parkanlage. Nicht spektakulär aber nett gemacht ist der Forschungsteil: Genmaterial in Form von fossilen Knochen lässt sich nutzen, um ausgestorbene Tiere rückzuzüchten. Damit schaffen Sie sich echte Attraktionen für Ihren Park.

Schöne Aussicht?

Technisch fährt **Wildlife Park 2** nicht ganz vorn mit. Die Tiere sind zwar schön texturiert, aber auch etwas polygonarm; die Animationen gerieten holprig. Wenn Sie die Parkansicht aus der Egoperspektive nutzen, um quasi selbst die Pfade entlangzuwandeln, fallen verwaschene Details (zum Beispiel in den Geschäften) und hässliche Geländekanten auf. Weniger attraktiv ist auch die Präsentation der Besucher: Es gibt nur eine Hand voll unterschiedlicher Figuren, was nicht so schlimm wäre, wenn sie wenigstens unterschiedliche Kleidung trügen. Man sieht sich allzu oft wahren Klon-Armeen gegenüber, was die ansonsten ordentliche Atmosphäre stört. (sw)



VERLAUFEN Wer Gehege offen lässt, muss damit rechnen, dass Löwen die Besucher „streicheln".

DSCHUNGELCAMP Im Freien Spiel errichten Sie zunächst eine kleine, aber feine Parkeinrichtung, die erste Besucher voll zufrieden stellt.

ANSPRUCHSVOLL Obwohl die Besucher zu 94 Prozent zufrieden sind, gibt es viele Beschwerden.

KLONKRIEGE? Die Besucher sehen wie eine riesige Mehrlingsfamilie aus. Hier fehlt es eindeutig an Abwechslung.

WILDLIFE PARK 2

CA. € 45,-
12. MAI 2006
USK: OHNE BESCHRÄNKUNG

STEFAN WEISS

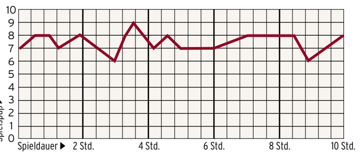
„Spielen und Lernen: So hätte ich mir den Biologieunterricht vorgestellt und gewünscht."

Endlich bin ich mit meinem Zoo zufrieden, nachdem ich stundenlang herumgetüftelt habe und alles wie am Schnürchen läuft. Ähnlich wie bei **The Movies** will ich auch in **Wildlife Park 2** einen rundherum funktionierenden Betrieb haben. Die vielen Objekte, Tiere und Gestaltungsmöglichkeiten wecken den Bastler in mir, da sehe ich auch über technische Schwächen und den nicht ganz überzeugenden Wirtschaftsteil hinweg. Gerade angesichts der viel diskutierten „Killerspiele" bringt Deep Silver mit **Wildlife Park 2** ein hübsches Programm auf den Markt, das man als Spieletester guten Gewissens auch für die heimische Kinderstube aller Altersklassen empfehlen kann. Bloß schade, dass die Geländewerkzeuge und die Gewässergestaltung so fummelig ausgefallen sind. Nur mit gutem Fingerspitzengefühl und Geduld und Spucke bekommt man seine Wunschlandschaft richtig hin.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: B-Alive
Titel vom selben Entwickler:
Wildlife Park | Wildlife Park: Wild Creatures
Publisher: Deep Silver
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Ein paar mehr Details hätten es sein dürfen
Sound: Musik auf Dauer eintönig, Sounds okay
Steuerung: Ego-Steuerung recht fummelig

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Aufwändige Simulation der Lebewesen
- + Abwechslungsreiche Szenarien
- + Große Tier- und Pflanzenvielfalt
- − Fummelige Geländewerkzeuge
- − Teilweise nervender Wirtschaftsteil

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **76**

Auf der Heft-DVD
Demo

Die Spielelemente

1. Einsatzkräfte
Für jede Anwendung gibt es Spezialisten. Ärzte und Polizisten etwa heben keine Trümmer, Feuerwehrleute dagegen schon.

2. Einheitenmanagement
Nicht ideal: Gruppen stellen Sie umständlich über die Schaltflächen zusammen und auch sonst lässt die Bedienung zu wünschen übrig.

3. Nachschub
Aus den vier Kategorien fordern Sie die Ihrer Meinung nach nötigen Fahrzeuge an. Rechts daneben sehen Sie, wie viel Geld, Zeit und Opfer noch vorhanden sind.

Emergency 4

Emergency 4 setzt auf Altbewährtes und trumpft mit ordentlichem Umfang und Vielfalt auf.

In den 20 Missionen der Kampagne bekommen Sie einiges geboten: die Bandbreite reicht von Erdbeben über eingestürzte Brücken und Hacker-Angriffe bis hin zu Bombenattentaten mit schießwütigen Terroristen, die den Schauplatz unsicher machen. Wen wundert's, schließlich unterstehen Ihrem Befehl die geballten Rettungs- und Noteinsatzkräfte, bestehend aus Feuerwehr, THW, Sanitäter und Polizei.

Was tun im Brandfall?

Welche Einsatzkräfte Sie an den Ort des Geschehens beordern, bleibt Ihnen überlassen und ist nur durch das vorgegebene Budget beschränkt. Je günstiger und schneller Sie die Situation klären und je mehr Leben Sie retten, desto höher fällt die anschließende Bewertung aus. Viele Verluste dürfen Sie sich nicht erlauben, sonst ist Schluss. Bei den Großeinsätzen geht es richtig hektisch zu, da Sie jeden Handgriff extra befehlen und dabei naturgemäß unter Zeitdruck stehen. Eine falsche Entscheidung oder unnütz georderte Fahrzeuge können die ganze Mission kippen. Die Schnellspeicherfunktion ist praktisch, hilft aber nur bedingt, wenn Sie zu Beginn schlichtweg eine Aktion versäumt haben. Ärgerlich: Zwar laufen vorab hübsch gerenderte Filmchen, die gegebenen Informationen sind jedoch spartanisch. Am besten starten Sie also eine Mission, studieren die Gegebenheiten, warten eventuell folgende Ereignisse ab und probieren aus, was die dazugekommenen Vehikel leisten, um anschließend neu zu beginnen. Vor Ort gleich richtig zu reagieren, klappt nie.

Pixelsuche

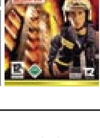
Die angekündigte verbesserte Steuerung ist uns nach wie vor zu unhandlich, gerade im direkten Vergleich zu **Fire Department 3**. Häufig müssen Sie geradezu nach einzelnen Pixeln suchen, wie bei den im Fluss schwimmenden Opfern und Tauchern; auch sind einige Aktionen schlichtweg unnötig kompliziert. Dafür haben wir uns über den neuen Mehrspielermodus gefreut. Darüber hinaus bekommen Sie noch ein paar Einheiten spendiert, aber das war's dann auch. (as)



◀ **HINTERHALT** Während die Retter den Opfern helfen wollen, schießen von rechts die Terroristen um sich. Da muss die Polizei ran!

ZUFALL Zwischen den Missionen halten Sie die üblichen Notrufe auf Trab: Unfällen, Kranke, Einbrüche, Feuer. ▶





EMERGENCY 4
CA. € 40,-
13. APRIL 2006
USK: AB 12 JAHREN

ANSGAR STEIDLE



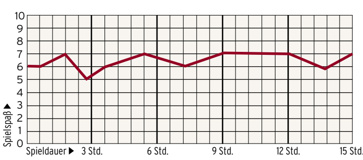
„Emergency 4 zieht an Fire Departement 3 vorbei – allerdings nur knapp."

Emergency wird durchaus seine Anhänger finden und ist beileibe kein schlechtes Spiel. Es macht Spaß, die ideale Rettungslösung auszutüfteln. Mir hat aber definitiv das Prinzip von Versuch-und-Irrtum zu oft die Laune verdorben. Warum kann mein Boot beispielsweise nur an einem von zwei identischen Ufern eines Kanals anlegen? Das kann ich jedenfalls nicht vorher riechen. Merkwürdig zudem, dass Kritikpuntke wie die Steuerung selbst im vierten Teil wieder auftauchen. Das zieht natürlich die Wertung entsprechend nach unten. Den kleinen Vorsprung gegenüber **Fire Department 3** holt das Spiel durch die besseren Missionen und den Freie-Spiel-Modus heraus. Am liebsten hätte ich eine Mischung aus den Titeln: die Einheiten von **Emergency 4** mit der Steuerung und der Selbstständigkeit von **Fire Department 3**.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Sixteen Tons
Titel vom selben Entwickler:
Gotcha | Emergency 3 | Emergency 2
Publisher: Take 2 Interactive GmbH
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 15 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop Spiel in der Stadt
Zahl der Spieler: 1/4/4
Fazit: Gute Ergänzung; hatte bisher gefehlt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Sehr detailliert, schöne Renderszenen
Sound: Passend, aber nicht herausragend
Steuerung: Viel Klickarbeit und umständlich

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.700 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Abwechslungsreiche Szenarien
+ Zahlreiche unterschiedliche Einheiten
+ Neben der Kampagne auch Endlosspiel möglich
– Versuch-und-Irrtum-Prinzip nervt
– Handhabung umständlich

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **65**

Die Spielelemente

1. Einsatzkräfte
Die vorgegebenen Feuerwehrleute übernehmen so ziemlich jede Aufgabe, wobei auch Spezialisten darunter sind.

2. Spezialaufgaben
Den Stromgenerator können die Männer nicht mit Wasser löschen, sie müssen auf Schaum wechseln. Der technische Leiter repariert anschließend den Transformator.

3. Einheitenmanagement
Über die Icons haben Sie alle vorhandenen Einheiten im Griff – mehr gibt es nicht. Falls Sie Verstärkung bekommen, erscheint unten ein zweiter Balken.



Fire Department 3

Weniger ist bei Fire Department mehr: Eine Hand voll Feuerwehrleute rettet die Welt im Alleingang.

Wenn ich mal groß bin, werde ich Feuerwehrmann!" Geht man von dem Alltag bei **Fire Department 3** aus, setzt man sich doch lieber gemütlich vor den Computer, denn die Retter sind keinesfalls zu beneiden. An einem Tag löschen sie einen explosiven Großbrand in der Feuerwerksfabrik, am nächsten stolpern sie über gefährliche Stoffe beim Einsatz am Reaktorkern und im virologischen Versuchslabor. Eine hanebüchene Geschichte in Form eines Tagebuchs erklärt sogar, wie die 13 unglaublichen Brände zustande kommen: Schuld ist ein frustrierter Ex-Feuerwehrmann – den Rest können Sie sich denken. Im Unterschied zu **Emergency 4** leiten Sie lediglich vorgegebene Feuerwehreinheiten und einen Krankenwagen. Diese erledigen durchaus vielfältige Aufgaben, denn Sie haben verschiedene Spezialeinheiten wie Hundeführer, Aufklärer mit Kletterseilen oder Ingenieuere dabei, die neben den Löscharbeiten auch Zivilisten retten und sogar Bomben entschärfen.

Frustbeule

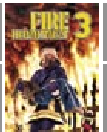
Eventuell bekommen Sie im Verlauf einer Mission Verstärkung bewilligt, die Sie tunlichst sofort rufen. Manchmal dürfen Sie sich für eine von zwei Gruppen entscheiden – das hängt davon ab, wie Sie vorgehen möchten. Im Endeffekt dreht sich alles darum, die vorhandenen und knapp bemessenen Einheiten zur richtigen Zeit am richtigen Ort einzusetzen. Ihren Leute müssen bei der Brandbekämpfung auf die korrekten Löschmittel zurückgreifen und verfügen über einen begrenzten Wasservorrat. Gegebenenfalls tanken sie selbstständig nach, nehmen Feuer in Angriff und retten Leben, latschen dabei aber schon mal durch Flammen und bringen sich in auswegslose Situationen. Das ist trotzdem eine willkommene Arbeitserleichterung, die Klickorgie der Konkurrenz entfällt, zumal sich die Burschen handlich befehligen lassen. Das Spieldesign zerrt aber gehörig am Geduldsfaden. Tritt beispielsweise ein neues Ereignis ein, aber die dafür benötigten Einheiten halten sich gerade in der gegenüberliegenden Kartenecke auf, sind Sie zu langsam – und verlieren unverschuldet. (as)



◀ **ZUFALL** Im Eurotunnel saß das Einsatzteam gerade selbst im Zug und behilft sich nun mit den vorhandenen Feuerlöschern.

EINBRUCH Mit ▶ Kletterhaken bestückt, erreichen die Aufklärer selbst schwer zugängliche Stellen, um die Lage zu peilen.





FIRE DEPARTMENT 3
CA. € 35,-
28. MÄRZ 2006
USK: AB 6 JAHREN

ANSGAR STEIDLE



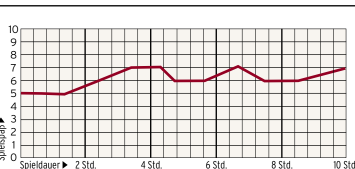
„Der Spielfluss ist runder, frustet aber mehr."

Mit **Fire Department 3** hatte ich einen schweren Start. Bereits die erste Aufgabe mit einem brennenden Flugzeug verlangt geradezu hellseherische Fähigkeiten, um sie zu bewältigen. Das kommt auch in späteren Missionen durchaus vor, was nicht gerade für das Leveldesign spricht und unnötig Unmut verbreitet. Überrascht hat mich insgesamt der Einfallsreichtum, wo es doch vermeintlich langweilig zugeht, wenn nur Feuerwehrleute im Spiel sind – falsch gedacht! Ebenso fand ich es durchaus angenehm, wenn ich den Leuten nicht für jede Kleinigkeit einen Befehl erteilen musste, selbst wenn sie sich dabei mal in aussichtslose Lagen manövrieren. Dadurch wirkt der Spielfluss runder, der Spieler springt nicht jede Sekunde kreuz und quer über die Karte. Insgesamt hätte das Spektakel etwas umfangreicher ausfallen dürfen, aber immerhin gibt's im Mehrspielerteil drei Bonuskarten.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Monte Cristo
Titel vom selben Entwickler: City Life | 7 Sins | Medieval Lords
Publisher: Frogster Interactive
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 11 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperativ, drei zusätzliche Karten
Zahl der Spieler: 1/4/4
Fazit: Brauchbarer Zusatz

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Nicht erste Garde, aber hübsch
Sound: Guter Sprecher, korrekte Soundkulisse
Steuerung: Quasi handlicher Strategie-Standard

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Vielfältige Aufträge und Szenarien
+ Guter Spielfluss durch selbst agierende Einheiten
− Wegfindung führt Retter durch Flammen
− Missionen für Hellseher gemacht

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **63**



Schaltzentrale

1. Luftschläge
Bei einem Luftangriff eingesetzte Flugzeuge bekommen Sie links am Bildschirmrand aufgelistet.

2. Söldnerfunktion
Sobald Sie einen Söldnerposten gebaut haben, erscheinen die verfügbaren Kämpfer im Menü. Nach der Bestellung transportieren Helikopter die Einheiten ins Einsatzgebiet.

3. Reparatur/Heilung
Komfortabel gelöst ist die Schnellreparatur- beziehungsweise Schnellheilungsfunktion. Klicken Sie auf das jeweilige Symbol und legen Sie das Gebiet fest, in dem zu heilen oder reparieren ist.

Act of War

High Treason | Söldner und Seeschlachten halten Einzug in Ataris High Tech-Krieg, gehen aber gleich wieder baden.

Jefferson ist tot! – Diese Bildschirmmeldung bekommen Sie mehr als ein Mal zu Gesicht, wenn Sie sich in die 34 Missionen umfassende neue Kampagne zu **Act of War** stürzen. Der heldenhafte Anführer aus dem Hauptspiel ist wieder mit dabei und bekommt diesmal Unterstützung von einem Unteroffizier namens Oz. Zaubern kann der aber auch nicht und so müssen Sie schon in der ersten Aufbaumission zeigen, was Sie strategisch draufhaben. Eine sanfte Einführung oder gar ein Tutorial gibt es nicht – typisch Add-on eben.

Alles da, aber ...

Dafür gibt es jede Menge netter Neuerungen: Seeschlachten mit Kreuzern und U-Booten, Söldner, die Sie anheuern können und die dann permanent etwas von Ihrem Konto verbraten, sowie Verbesserungen bei der Steuerung, wie beispielsweise die Schnellheilung. Dazu kommen schön gestaltete Schauplätze – Stadtmissionen wechseln sich mit Dschungel- und Ozeanszenarien ab. Eigentlich sind alle Zutaten vorhanden, ein schönes Strategie-Fest zu veranstalten. Was jedoch mehr als gehörig den Spaß verdirbt, sind die wirr angehäuften Missionsziele in einer undurchsichtigen Story und vor allem der Schwierigkeitsgrad, der selbst auf der leichtesten Stufe in der Testversion für Frust sorgt. Der Computergegner ist gnadenlos übervorteilt und ehe Ihr Geld zu fließen beginnt, müssen Sie sich permanenter und übermächtiger Angriffe erwehren. Dadurch bleibt wenig Zeit, sich über hübsche Details zu freuen. Infanteristen, die sich in Häusern verschanzen, sehen Sie an den Fenstern postiert, Geschütztürme an Panzern drehen sich und die Bewegungen der Einheiten wirken recht geschmeidig. Die Strategie bleibt meist auf der Strecke, denn es geht im Prinzip darum, möglichst schnell viele verschiedene Einheiten zu bauen und damit den Gegner zurückzudrängen, bis man die Hauptziele einer Mission erfüllt hat.

Ein wenig Trost spendet der Mehrspielermodus: Wenn Sie mit menschlichen Mitspielern Schlachten schlagen, geht es in der Regel wenigstens fair zu. (sw)

◀ **NADELÖHR** An solchen taktisch wichtigen Stellen kommt es zu heftigen Schlachten zwischen den Kriegsparteien.

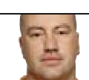


ENTHÜLLT ▶ Bei Nahansicht wirkt **High Treason** nicht mehr so hübsch und zeigt matschige Texturen und wenige Polygone.



ACT OF WAR: HIGH TREASON
CA. € 30,-
24. MÄRZ 2006
USK: AB 16 JAHREN

STEFAN WEISS



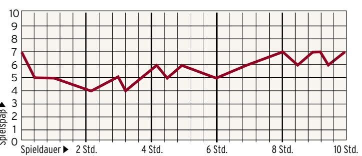
„So wie das Hauptspiel zu leicht war, ist das Add-on jetzt zu schwer."

Tja, es hätte so schön sein können – das Add-on **High Treason** ist hübsch anzuschauen und besitzt eine Vielzahl unterschiedlicher Einheiten, sodass man sich eigentlich herzlich auf dem Schlachtfeld austoben kann. Warum einem dann allerdings die Missionsdesigner das Spiel derart vermiesen, ist mir schleierhaft. Mag ja sein, dass das Hauptspiel zu leicht gewesen ist, im Add-on schlägt's jetzt jedenfalls kräftig in die andere Richtung aus, und das frustet auf Dauer. Zu oft haben wir den Helden und damit die Mission verloren, weil der Gegner wieder mal von der ersten Minute an unsere gerade im Aufbau befindliche Basis überrennt. Dazu nerven die ständigen Audiodialoge, die versuchen, die Missionsziele oder spielerischen Neuerungen zu erläutern: Dumm, dass man angesichts der Hektik absolut keine Zeit hat, sich mit diesen Dialogen zu befassen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Eugen Systems
Titel vom selben Entwickler: Act of War: Direct Action
Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Englisch/Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 46 Deathmatch-Karten, 4 Modi
Zahl der Spieler: 2 bis 8
Fazit: Deutlich besser als der Einzelspielermodus

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: In der Nahansicht pfui, ansonsten gut
Sound: Fette Explosionen und guter Soundtrack
Steuerung: Viele Icons erfordern Gewöhnung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

- ➕ Große Einheitenvielfalt
- ➕ Abwechslungsreiche Schauplätze
- ➖ Die Missionen sind unfair schwer
- ➖ Unübersichtlicher Bildschirm
- ➖ Teilweise üble Wegfindung

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **57**



BLICKFELD Ein Klick auf ein Haus in der 3D-Stadt verrät, wer gerade vor dem Fernseher hockt.

ALTBACKEN Die Bürografiken wirken 2006 reichlich antiquiert. Hier heißt Sie Ihr Boss gerade im neuen Job willkommen - per Sprechblase.

Prime Time

Krieg um die Kiste: Als Fernsehmanager bestimmen Sie, was in der Glotze läuft. Spaß macht das allerdings nicht immer.

Wie der Klassiker **Mad TV** (1991) macht Sie auch **Prime Time** zum Boss Ihres eigenen Fernsehsenders. In einem 3D-Städtchen mit dem einfallsreichen Namen Blickfeld buhlen Sie mit drei konkurrierenden TV-Anstalten um die Gunst des Publikums. Ihr Arbeitstag beginnt um 18 Uhr und endet eine Stunde nach Mitternacht. Dies sind auch gleichzeitig die Sendezeiten, den Rest des Tages bleiben in Blickfeld die Bildschirme schwarz. Damit die meisten Leute Ihren Sender einschalten, kaufen oder produzieren Sie quotenträchtige Filme und Serien aus den verschiedensten Genres, Nachrichten, Magazine oder Fernsehshows. Außerdem schalten Sie lukrative Werbeblöcke, erweitern Ihr Sendegelände und heuern fähiges Personal an. Egal ob Archivar, Programmplaner oder Nachrichtensprecher, die Auswahl an zu besetzenden Posten ist so gigantisch, dass die Übersicht leicht flöten geht.

Nur fiktive Filme und Serien

Am meisten Spielzeit verbringen Sie im optisch gruseligen Programmplaner-Menü, das an eine grau eingefärbte Excel-Tabelle erinnert, sich aber kinderleicht bedienen lässt. Bis spätestens Freitag müssen Sie Ihr Programm für die Folgewoche zusammengestellt haben, nachträgliche Änderungen sind nicht möglich. Wie viele Leute welchen Sender einschalten, ist stets sichtbar. Wer in der detailarmen 3D-Stadt auf ein Haus klickt, blickt durch den Fernseher auf seine Zuschauer. Andere Gebäude wie Bank oder Rathaus erreichen Sie praktischerweise per Quick-Link-Funktion – die Stadt selbst ist zum Zurechtfinden zu unübersichtlich. Spaß kommt dennoch auf, denn das hektische Planen und finanziell oft risikoreiche Einkaufen Ihres Programms fesselt anfangs an den Bildschirm wie die erste Mondlandung. Über die mäßige Optik kann man hinwegsehen, langfristig fehlt es **Prime Time** aber an Abwechslung. Größtes Manko: Film- und Serientitel sind rein fiktiv und auch namentlich nicht an bekannte Formate angelehnt. Dadurch geht dem Spiel eine Menge echter TV-Atmosphäre flöten. Einen Editor werden deshalb viele Spieler schmerzlich vermissen. (cs)



FILMBÖRSE Hier kaufen Sie Ihre Sendungen: Je teurer ein Streifen, desto mehr Zuschauer schalten ein.



ÜBERSICHTLICH Im schlichten, aber simpel zu bedienenden Programmplaner-Menü stellen Sie das Programm zusammen.

PRIME TIME

CA. € 40,-
13. APRIL 2006
USK: OHNE BESCHRÄNKUNG

CHRISTIAN SAUERTEIG



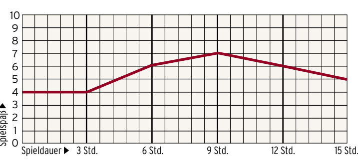
„Prime Time wird nur leidensfähige Mad-TV-Veteranen begeistern."

Fragt man mich nach meinem absoluten Lieblingsspiel, lautet die Antwort **Mad TV**. Hunderte von Stunden habe ich vor knapp 15 Jahren mit der schrägen Wirtschaftssimulation verbracht. Um so größer war meine Freude, als ich von dem inoffiziellen Nachfolger **Prime Time** erfuhr. Doch gleich zu Spielbeginn stellt sich Ernüchterung ein: Die Grafik ist 2006 eine einzige Enttäuschung, die Filme besitzen null Wiedererkennungswert und das Programm der ersten Spielwoche weist zahllose Lücken auf, die ich nicht mehr stopfen kann. Was soll das? Ist der erste Ärger verflogen, kommt dennoch altes **Mad TV**-Feeling auf – der Kampf um die Quote und die hektische Betriebsamkeit rund um die Programmplanung und Produktion einzelner Formate ist zweifelsohne spannend. Dauerhaft fehlt mir allerdings nicht nur Abwechslung, sondern auch der schwarze Humor des Ur-Spiels. Hier wäre viel mehr drin gewesen!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Limbic Entertainment
Titel vom selben Entwickler: Gefeuert! | Crazy School | Mein Pferdehof
Publisher: RTL Enterprises
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 15 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 1
Grafik: Detailarme 3D-Stadt, öde Menüs.
Sound: Auf Dauer nerviges Gedudel.
Steuerung: Einfache Bedienung, perfekt!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

+ Herausfordernde Computergegner
+ Übersichtliche Programmplanung
- Veraltete Grafik
- Nur fiktive Filme und Serien
- Kein Editor

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **64**

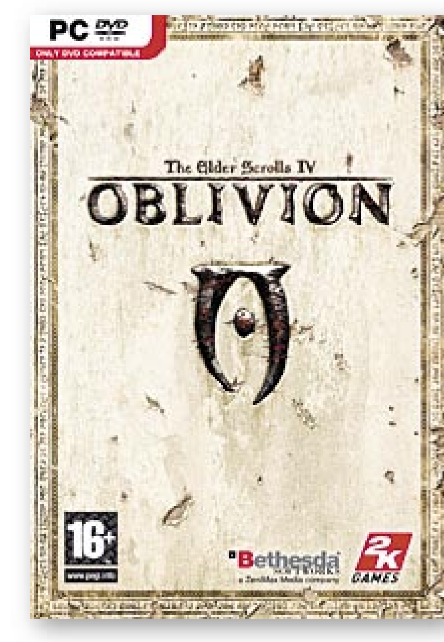


Das ist Ihr Spiel!

Jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games werben und kostenlos ein Top-Game als Prämie abgreifen.



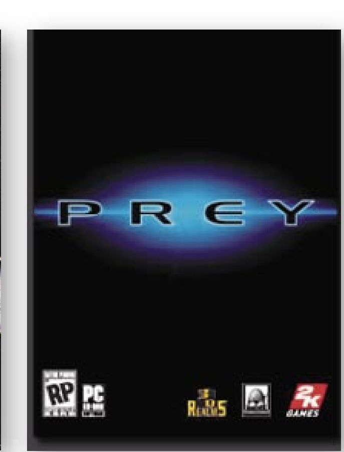
Spellforce 2
Spellforce 2 bietet dem Spieler die Möglichkeit, gleich zwei spannende Rollen zu übernehmen: Einerseits kann er als Heerführer in Echtzeit seine Armeen befehligen, andererseits kämpft er als Held an der Front, löst unzählige Aufgaben und besiegt mächtige Feinde. Und die Grafik des Spiels ist wahrlich vom Allerfeinsten. **Spellforce 2** bietet eine gelungene Synthese aus klassischer Echtzeit-Strategie und Rollenspiel.
Prämien-Nr.: 002896



The Elder Scrolls 4: Oblivion
Nicht nur Rollenspielfans werden angesichts dieser prächtigen Fantasy-Welt schwach. Nach dem Millionen-Seller **The Elder Scrolls 3: Morrowind** verspricht auch der Nachfolger wieder schlaflose Nächte. Allein schon wegen der atemberaubenden Grafik ist **The Elder Scrolls 4: Oblivion** eines der PC-Großereignisse des Jahres 2006 und lässt kühnste Fantasy-Träume wahr werden.
Prämien-Nr.: 002869



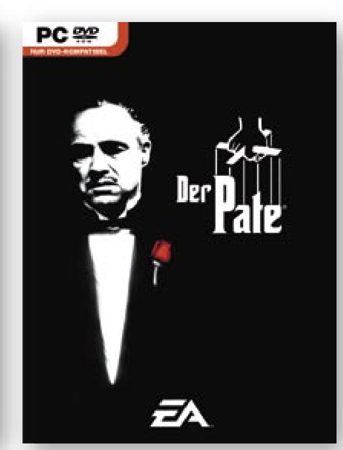
Star Wars: Empire at War
Echtzeit-Strategie in beeindruckender 3D-Grafik. Es erwartet Sie eine spannende Aufgabe mit strategischer Kriegsplanung und Echtzeit-Schlachten.
Prämiennummer: 002870



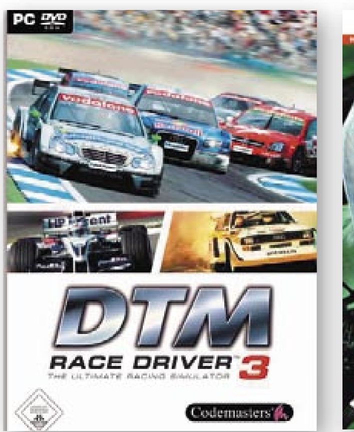
Prey
Atmosphärisch gelungen, technisch beeindruckend und extrem spannend! Erscheint: 31.07.2006.
Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.*
Prämien-Nr.: 002947



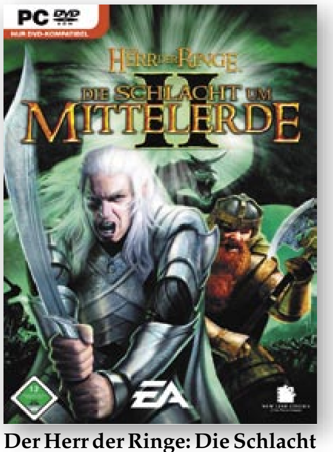
Tomb Raider: Legend
Im neuesten Teil der Serie kehrt Lara Croft in einem brandneuen 3D-Action-Adventure zu ihren archäologischen Wurzeln zurück. Ein eindrucksvolles Comeback!
Prämiennummer: 002948



Der Pate
Im Spiel zum Filmklassiker werden Sie in den Corleone-Clan aufgenommen, steigen zum Don auf!
Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.*
Prämiennummer: 002835



DTM Race Driver 3
Sechs Motorsport-Klassen mit 60 Rennserien, 100 Streckenvarianten auf 50 Kursen und 78 Fahrzeugen: da schlagen Rennspielherzen definitiv höher!
Prämiennummer: 002946



Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
Wer auch nur einen Funken Spaß an Fantasy-Massenschlachten hat, braucht diesen Titel wie die Luft zum Atmen.
Prämiennummer: 002800



50-Euro-Einkaufsgutschein von Playcom
Gehen Sie shoppen auf www.playcom.de – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung!
Prämiennummer: 002918



Razer Diamondback Plasma Limited Edition
Die weltweit erste Gaming Maus mit einem optischen Infrarotsensor, der den Untergrund mit einer optischen Auflösung von 1600dpi abtastet. In coolem Eisblau auch ein echter Hingucker!
Prämiennummer: 002831

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.




❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 32



RIESIG Die finale Schlacht der Haupt-Quest erlebt man nur als Beobachter.

PACKEND Die spannenden Kämpfe fesseln auch nach dutzenden Spielstunden.



HÖLLE Nach der Haupt-Quest kann man die Oblivion-Portale nicht mehr betreten.

DÄMPFER Aufgrund solcher Bugs wirkt die deutsche Fassung unfertig.

BELOHNUNG Wer die zentrale Handlung löst, bekommt die fette Rüstung geschmiedet.

Oblivion (dt.)

Besondere Spiele brauchen besondere Zuwendung. Wir verbrachten zahllose Stunden mit der deutschen Version von The Elder Scrolls 4: Oblivion.

Es hat Traumwertungen kassiert und verkauft sich besser als kühles Bier in der Wüste: Was kann den Höhenflug von Bethesdas Rollenspiel **The Elder Scrolls 4: Oblivion** überhaupt noch bremsen? Die Antwort ist leicht: nichts, bis auf die deutsche Version.

Gut gedeutschert?

In der vergangenen Ausgabe PC Games 05/2006 berichteten wir Ihnen von einem brillanten Rollenspiel, das neben genialer Grafik und großer spielerischer Freiheit auch mit fantastischen Quests lockt. Letztere ziehen ihren Reiz vor allem aus der bemerkenswert guten englischen Sprachausgabe, da die Nichtspielercharaktere (kurz: NPCs) so besonders glaubwürdig sind. Hier die Entwarnung: Die deutschen Sprecher haben insgesamt einen sehr guten Job gemacht und transportieren fast durchgängig eine glaubhafte Atmosphäre. Gelegentlich sind uns NPCs aufgefallen, die entweder gar nicht gesprochen haben oder die an merkwürdigen Stimmungsschwankungen litten – so klingt ein Sprecher zunächst noch vergnügt und freundlich, steht aber im nächsten Satz kurz vor einem Wutausbruch. Eigenartig – aber auch kein Beinbruch.

5 Gründe für die Abwertung

Nein, es ist nicht die Sprachausgabe, unter der **Oblivion** in der deutschen Version leidet. Es sind die Textanzeigen in den Menüs, die Erklärungen im Tutorial, die Beschreibungen von Quests. Denn diese Texte hat nicht der deutsche Publisher Take 2 beigesteuert, stattdessen hat Entwickler Bethesda sich selbst um die Lokalisierung gekümmert. Wie sehr das in Hose ging und warum wir für die deutsche Version zwei Spielspaßpunkte abziehen, zeigen folgende Beispiele:

1. Manche Texte sind nicht vollständig übersetzt

„To ready your weapon or fists, drücken: F". Drücken F? Dieser unschöne Mischmasch aus Deutsch und Englisch tritt bereits in den ersten Spielminuten auf. Für die eigentlich tolle Atmosphäre ein Kehlenschnitt, außerdem wird der ohnehin nicht gerade unkomplizierte Einstieg unnötig erschwert.

2. Dialogzeilen sind nicht immer vollständig angezeigt

„Ich bin auf die Götter nicht gut zu", lautet eine Gesprächsoption mit Uriel Septim, ebenfalls im Tutorial. „Ähh ... nicht gut zu was?", fragt sich der Spieler zurecht. Der Spielablauf ist durch solche Patzer etwas gestört, da man nun überlegen muss, ob man die nur halb angezeigte Antwort überhaupt geben soll – woher weiß man denn, dass man seinen Gesprächspartner nicht versehentlich beleidigt?

3. Texte laufen bei Buttons und Dialogfenstern über

Peinlich: Der Button „Beenden" ist nicht groß genug, um dieses kleine Wörtchen aufzunehmen – also läuft der Text mit seiner konsolentypisch großen Schriftart (die wir bereits im Test der englischen Version kritisiert haben) aus dem Button hinaus und steht über. Die eigentlich aufgeräumte Benutzerführung wirkt so etwas schlampig.

4. Absurde oder schlichtweg falsche Übersetzungen

Es ist wenig sinnvoll, das Wort „Flare" mit „Fackel" zu übersetzen und dafür aus „Torchlight" das „Sternenlicht" zu machen. Solche Fehler passieren vor allem dann, wenn man einen Text stur aus dem Editor übersetzt, ohne auf Inhalt und Kontext zu achten. Außerdem sind manche Texte dem falschen Objekt zugeordnet – sodass etwa ein Heilzauber fälschlicherweise als Feuerball bezeichnet wird.

5. Sinnverschleiernde Abkürzungen

Quizfrage: Was verbirgt sich hinter der Bezeichnung: „Schwe. Tr. d. Le.en.-W."? Falls Sie nicht drauf kommen: Das ist die Beschreibung eines Heiltranks. Auch hier stört die viel zu große Schriftart, weshalb die Übersetzer notgedrungen solche grusеligen Abkürzungen erfunden haben. Gerade zu Beginn ärgert man sich über derartige Flüchtigkeitsfehler. Hat das denn niemand Probe gespielt?

500 Stunden später

Obwohl die deutsche Version wirklich eine Enttäuschung ist, bleibt das eigentliche Spiel natürlich ein Meisterwerk. Wie in der letzten Ausgabe angekündigt, haben wir uns gleich zu mehreren in einen Langzeittest gestürzt. So kommen unsere vier Trainees Jürgen Kraus, Christian Schlütter, Philipp Schönert und Sebastian Thöing auf jeweils 100 Spielstunden, außerdem haben die Redakteure Felix Schütz und Thomas Weiß nochmal jeweils 50 drangehängt. So konnten wir wirklich jeden Winkel von Tamriel absuchen, jedes der unheimlichen Oblivion-Portale durchschreiten und jedem Gegner sachgemäß die Ohren lang ziehen. Unser gemeinsames Urteil ist eindeutig: **Oblivion** erfüllt auch nach 100 Stunden Spielzeit die hohen Ansprüche und hält den Erwartungen stand.

In jeder Hinsicht episch

Zu unserer Überraschung lässt sich die Haupt-Quest, also die zentrale Handlung, in etwa 15 Stunden lösen. Das aber nur, wenn Sie jede Gilde und jeden Nebenauftrag ignorieren und nicht auf Erkundungstour gehen. Das Finale ist stimmig, man empfindet eine gewisse Befriedigung. Das Spiel hört aber mit dem Abspann nicht auf. Man darf nun weiterhin die Welt erkunden und die Hundertschaften an Neben-Quests lösen. Die Oblivion-Portale sind geschlossen, mehr Einschränkungen gibt es nicht. Wer die Welt gerettet hat, den feiern und besingen die NPCs, außerdem bekommt man eine klasse Rüstung geschmiedet. Die vier Gilden bringen noch mal jeweils ein Dutzend Spielstunden mit tollen Quests – am Ende schwingt man sich gar zum Gildenmeister auf – wirklich cool.

Wir bleiben dabei: **Oblivion** ist das beste Rollenspiel unserer Zeit. Was noch fehlt: Ein Patch für die deutsche Version. (fs)

Wie geht's weiter?

Bethesda arbeitet sowohl an einem Patch als auch an kostenpflichtigen Plug-ins.

Der Patch kommt

Wie die Entwickler in ihrem Forum bekannt gaben, feilt man bereits an einem Update, das auch die Lokalisierungs-Probleme in der europäischen Version von **Oblivion** beheben soll. Solange der Patch aber auf sich warten lässt, bleibt unsere Abwertung bestehen.

Plug-ins gegen Bares

Der Aufschrei war groß: Gegen eine Gebühr von 2 US-Dollar kann man sich über das Portal http://obliviondownloads.com/ eine Pferderüstung herunterladen. Was zunächst nach Abzocke klingt, kommt bei den Spielern scheinbar so gut an, dass Bethesda zwei weitere Plug-ins angekündigt hat. Damit gibt's auch neue Quest-Reihen, Fertigkeiten und sogar einen kompletten Magierturm zum Erkunden. Wir meinen: Überflüssig, aber auch nicht störend. Das Spiel ist gut, wie es ist – kostenpflichtige Plug-ins hat es nicht nötig. Wer aber übriges Geld hat, bekommt nette Extras.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

CA. € 50,-
24. MÄRZ 2006
USK: AB 12 JAHREN

FELIX SCHÜTZ

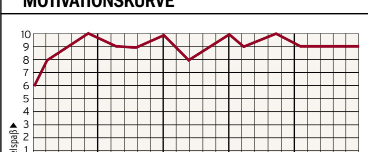
„Die deutsche Version ist teilweise echt schlampig. Ein Patch muss dringend her!"

Sie können sich denken, wie viele Zuschriften und Anrufe wir wegen der deutschen Version von **Oblivion** erhalten haben. Die Lokalisierung sei ein Skandal, hieß es da häufig, warum hat PC Games nicht im Test darauf hingewiesen? Deshalb nochmal: In der vergangenen Ausgabe bewerteten wir die englische Version von **Oblivion** mit völlig verdienten 91 Spielspaßpunkten. Die deutsche Fassung lag uns bis Redaktionsschluss noch nicht vor. Wir ziehen deshalb nun die Konsequenz und werten das lokalisierte **Oblivion** um zwei Spielspaßpunkte ab. Bitte bedenken Sie aber: Die deutsche Sprachausgabe ist sehr gut. Alles andere, von überlaufenden Text-Elementen bis hin zu falschen Zauber-Beschreibungen, lässt sich sehr leicht patchen, wie zum Teil bereits durch Fan-Mods geschehen. Deshalb behält auch die deutsche Version unsere Kaufempfehlung. **Oblivion** ist und bleibt genial.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Bethesda Softworks
Titel vom selben Entwickler: The Elder Scrolls 3: Morrowind
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 100 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Das derzeit schönste Rollenspiel
Sound: Gute deutsche Sprecher, tolle Musik
Steuerung: „Konsolige" Menüs stören

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 4.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Eine lebendige Welt voll genialer Quests
- \+ Sensationelle, detailreiche Grafik
- \+ Extremer Umfang und spielerische Freiheit
- − Umständliche Menüs, zu wenig Hilfestellung
- − Viele Fehler in den Texten der deutschen Version

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **89**



TEAMSPIELER Ohne eine gut gemischte Gruppe bekommen Sie in den Dungeons gar nichts geregelt. Aufgaben für Einzelgänger gibt es praktisch nicht.

D&D Online

Stormreach | Besser als erwartet, jedoch schlechter als erhofft: Dungeons & Dragons Online macht eine Zeit lang Spaß, ohne dabei wirklich zu begeistern.

Manchmal möchte man ungläubig den Kopf schütteln, wenn Spieleentwickler ihre Ideen vorstellen: Ein Online-Rollenspiel, welches auf dem komplexen Regelwerk von **Dungeons & Dragons** (kurz: D&D) basiert? Wie soll das funktionieren? Eben hier liegt die Leistung von Turbine Software, den Machern von **D&D Online**: Ihr Konzept geht auf. Zumindest teilweise.

Würfel ade

Dungeons & Dragons Online: Stormreach ist nicht das erste Computerspiel auf Basis der **D&D**-Regeln. **Baldur's Gate** und **Neverwinter Nights** setzten ebenfalls auf das Spielprinzip, das den Fokus auf Komplexität und Teamplay legt, und dadurch zahllose Fans an sich bindet. **D&D Online** liegen die aktuellen 3.5-Regeln zugrunde, denen es weitestgehend treu bleibt – welche Zugeständnisse die Entwickler machten, entnehmen Sie bitte dem Extrakasten „Ist das überhaupt noch **D&D**?"

Sie haben die Wahl aus neun genretypischen Klassen, also alles vom Paladin bis zum Magier und Hexenmeister, sowie fünf Rassen – darunter die neuen Kriegsgeschmiedeten, die Heilmagie nur schlecht vertragen, weshalb sie auf Reparaturzauber ihrer Gruppenmitglieder angewiesen sind. Kurze Videoclips zu jeder Klasse versuchen dem Spieler die Angst vor dem zu nehmen, was ihn zwei Menüpunkte weiter erwartet: Zahlen und Statistiken, ein Markenzeichen von **D&D**. Wer keine Lust auf Mathematik hat, pfeift auf solche Details und nimmt die Standard-Werte.

Im Tutorial-Dungeon lernt man eine erste, wichtige Grundlage: Die Steuerung hält sich an Standards, jedoch erinnert das Kampfsystem eher an ein Action-Adventure. Angriffe blockt man mit dem Schild ab und Treffern weicht man einfach rechtzeitig aus – alles in Echtzeit. Regelmäßig meldet sich eine tiefe (englische) Stimme aus dem Off und beschreibt das Geschehen auf dem Bildschirm. Ganz so, wie es ein Spielleiter der Pen&Paper-Vorlage tun würde – ein dickes Atmosphäre-Plus.

In der großen Stadt

Dreh- und Angelpunkt von **D&D Online** ist die Stadt Sturmkap. Über mehrere Distrikte verteilt finden Sie hier neben Klassentrainern und Händlern vor allem hilfsbedürftige Bewohner. Sie alle vergeben Aufträge, die Sie hinter die zahlreichen Türen und Kanaldeckel führen – meistens hinab in einen finsteren Dungeon. Jeder von Ihnen ist instanziert, das bedeutet, Sie und Ihre Gruppe finden eine eigene Kopie des Gewölbes vor. Andere Spieler trifft man nur in der Stadt – deshalb will kein echtes Mehrspieler-Online-Gefühl aufkommen. Bei den Quests erwartet Sie solide Hausmannskost: Retten Sie die verschollene Tochter, bergen Sie einen Schatz, vernichten Sie den fiesen Boss-Gegner. Freiluft-Gebiete und Erkundungstouren außerhalb der Stadt, wie man sie etwa aus **Guild Wars** kennt, gibt es in **D&D Online** nicht – fast alle Aufträge führen Sie in unterirdische Kerker. Quests lösen Sie, um in Ihrer Charakterentwicklung weiterzukommen. Erfahrungspunkte gibt es nämlich nur für erledigte Aufträge. Dafür suchen Sie sich früh einige Mitspieler, denn kaum eine Quest kann man im Alleingang bewältigen. Gerade mal zehn Charakterstufen kann Ihr Held erreichen – viel zu wenig, um Rollenspieler auf Dauer zu fesseln Es dauert mehrere Stunden bis zum ersten Levelaufstieg, ab Stufe 10 ist man dann praktisch arbeitslos: Das Spiel bietet keine Solo-Aufgaben, keine Berufe und vor allem keine Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe – außer Quests gibt es nichts zu tun. Die Entwickler reagieren bereits und veröffentlichen fleißig Updates mit neuen Quests – doch Langzeitmotivation sollte man sich davon nicht erhoffen.

Eigenheiten und Macken

Ungewöhnlich: Mana und Lebensenergie regenerieren nicht von selbst, entsprechende Erfrischungstränke sind selten und teuer. Etwa in der Mitte eines jeden Dungeons befindet sich daher ein Schrein, an dem man sich ausruhen und neue Kraft tanken kann – bis man diese Oase erreicht, muss man also mit seinen Mitteln Haus halten und überlegt vorgehen. Doch die Entwickler legen ihrem generell schlüssigen Konzept unnötige Steine in den Weg: Es gibt keine deutschen Server oder Realms. Spielen Sie also mit einer deutschen Version, stoßen Sie schon bald auf Verständigungsprobleme, da viele Spieler englische Begriffe und Ortsnamen verwenden. (Tipp: Viele deutsche Spieler befinden sich mittlerweile auf dem Server „Dorn".) Ein Suchfenster soll das Finden von Mitspielern erleichtern, in dem man die Suchergebnisse etwa nach Klasse und Level sortiert. Auch hier stört der Sprachen-Mischmasch, außerdem ist das Menü zu langsam. Immerhin gibt es einen integrierten Voice-Chat, das erleichtert die Kommunikation in der Gruppe. Optisch ist das Spiel gelungen: Gute Texturen, schummrige Dungeons und nette Architektur – das kann sich sehen lassen, die **Dungeons & Dragons**-Atmosphäre kommt gut rüber. Also kaufen oder nicht? Das lesen Sie im Meinungskasten. (fs)



ALTMODISCH Das Gegnerangebot aus Riesenratten, Spinnen und Goblins kennt man zur Genüge.

EFFEKTVOLL Besonders die Zaubereffekte sehen sehr gut aus. Dieses magische Spinnennetz hält den Gegner an Ort und Stelle.

Ist das überhaupt noch Dungeons & Dragons?

Damit Dungeons & Dragons auch als Online-Rollenspiel funktioniert, wurde das Regelwerk angepasst.



SCHLAG ZU Die Kämpfe laufen in Echtzeit – das ist untypisch für **D&D**, verschafft dem Gameplay aber gehörig Tempo.

Die drei wichtigsten Änderungen

1. Das Magiesystem wurde stark abgewandelt: Das Spiel verwendet ein klassisches Mana-Konzept mit typisch blauem Balken, statt Zauber vorzubereiten. Eingefleischte Fans mag es stören, wir aber gratulieren Entwickler Turbine zu diesem Schritt: Ohne diese Änderung wären häufiges Rasten und damit regelmäßige, langweilige Wartezeiten an der Tagesordnung.

2. Klassenänderungen betreffen vor allem Magier und Hexenmeister. Durch die Anpassungen bei Punkt 1 sind die Vorteile des Hexenmeisters, nämlich Zauber nicht vorbereiten zu müssen, praktisch entfernt. Die Klasse verliert dadurch etwas an Reiz.

3. Über das sehr **actionlastige Echtzeit-Kampfsystem** lässt sich streiten: Es macht zwar Spaß, jedoch geht der „Würfel-Faktor" der Vorlage verloren. Beim Test hat uns das aber nicht gestört.



D&D ONLINE: STORMREACH

CA. € 50,- (+ € 13,-/MONAT)
23.MÄRZ 2006
USK: AB 12 JAHREN

FELIX SCHÜTZ



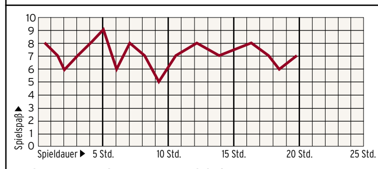
„Ein mutiger Online-Ausflug! Generell gelungen, aber zu wenig Langzeitmotivation."

Man muss die Entwickler für ihr Engagement loben, denn trotz seiner Zettel-und-Stift-Vergangenheit funktioniert das **D&D**-Konzept überraschend gut als Online-Rollenspiel. Die notwendigen Anpassungen empfinde ich als harmlos, aber ich bin auch kein **D&D**-Junkie. Am Ende des Tages muss **Dungeons & Dragons Online** zwei Zielgruppen bedienen: Einmal die Online-Rollenspieler, von **World of Warcraft** und **Guild Wars** verwöhnt, aber auch die eingefleischten **D&D**-Fans. Den Ansprüchen beider Zielgruppen wird **D&D** zwar nicht hundertprozentig gerecht, aber Spaß hat man allemal. Auf längere Sicht bietet der Titel jedoch nicht genug Stoff, da muss Turbine unbedingt nachlegen. Eine wirkliche Kaufempfehlung kann ich ohnehin nur dann guten Gewissens aussprechen, wenn die Sprachbarriere für deutsche Spieler überwunden ist.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Turbine Entertainment
Titel vom selben Entwickler:
Asherons Call 2 | Der Herr der Ringe Online
Publisher: Atari / Codemasters
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 20 Stunden (Mehrspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 5 Rassen, 9 Klassen, eine Stadt
Zahl der Spieler: Theoretisch unbegrenzt
Fazit: Spaßiges PvE-Rollenspiel für Gruppen

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Etwas farbarm, aber stimmungsvoll
Sound: Unspektakulär, aber nicht störend
Steuerung: Simpel; actionlastige Kämpfe

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Kompromisslos auf Gruppenspiel ausgelegt
+ Trotz D&D-Regeln relativ unkompliziert
− Nur eine Stadt, keine Welt zum Erkunden
− Nur 10 Stufen, langwieriges Leveln
− Kein PvP, zuwenig Inhalte für Langzeitspieler

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (MEHRSPIELER) 72



WUNSCHTRAUM Auch wenn Olli Kahn in der Realität seinen Posten an Jens Lehmann verloren hat, im Spiel kann er trotzdem als Nr. 1 Weltmeister werden.

FIFA Fußball-WM 06

Keine Karten für die WM bekommen? Machen Sie sich nichts draus! EA Sports bringt Ihnen die Weltmeisterschaft ins Wohnzimmer – Wochen vor dem Start.

Berlin, 9. Juli 2006: Deutschland fegt Brasilien im Finale der Weltmeisterschaft mit 2:0 vom Platz. Klinsis Kinder-Überraschung Poldi und Schweini spielt die Abwehr der südamerikanischen Spaß-Fußballer beinahe im Minutentakt schwindlig. Am Ende ist das Ergebnis für die Selecao sogar schmeichelhaft. Ein höherer Sieg wäre verdient gewesen. Zugegeben, die Wahrscheinlichkeit, dass Deutschland überhaupt die Vorrunde der WM übersteht, ist nach den letzten Testspielen in etwa so hoch, wie ein Sieg des 1. FC Hintertupfingen über den FC Bayern. Aber man wird ja wohl noch träumen dürfen, oder? Dank des offiziellen Spiels zur WM 2006 dürfen Sie sogar noch mehr. Genau genommen warten in EAs **FIFA Fußballweltmeisterschaft 2006** alle 127 Nationalmannschaften darauf, von Ihnen ins Finale geführt zu werden. Wahlweise mit oder ohne Qualifikation. Steigen Sie gleich in der Endrunde ein, können Sie entweder mit den echten Gruppenkonstellationen spielen oder neu auslosen.

Ausgezeichnete Team-Moral

Wie in der Vergangenheit handelt es sich auch beim diesjährigen WM-Kick wieder um eine abgespeckte Version des aktuellen **FIFA**-Spiels, die sich ausschließlich auf das sportliche Großereignis konzentriert. So leuchtet es ein, dass auf Club-Mannschaften verzichtet wurde. Warum EA Sports allerdings einen Großteil der übrigen Features des großen Bruders **FIFA 06** wegließ, bleibt schleierhaft. Wo zum Beispiel ist die Team-Chemie geblieben? Müssen Nationalspieler miteinander nicht harmonieren und unterliegt die Moral bei einem so langen Turnier etwa keinen Schwankungen? Einzig und allein die Fitness leidet bei **FIFA Fußballweltmeisterschaft 2006** unter den Strapazen. Wer seine Stürmer jedes Match über 90 Minuten auf dem Feld lässt, braucht sich später nicht wundern, dass der gute Mann plötzlich wie ein 70-Jähriger über den Rasen schleicht. Auch in puncto Taktik wurde **FIFA Fußballweltmeisterschaft 2006** beschnitten: Statt neue Optionen einzubauen, wurde mit der Manndeckung gar eine gestrichen. Schmerzlich vermissen Sie ferner den Manager-Modus aus **FIFA 06**. Haben Sie einmal die WM gewonnen, verliert die Fußball-Simulation deutlich an Reiz. Lediglich die so genannten globalen Herausforderungen sorgen für einen kurzen Motivationsschub. Dabei spielen Sie 40 WM-Klassiker nach und versuchen, die gestellten Aufgaben zu erfüllen: etwa einen 3:0-Rückstand in der 60. Minute aufholen. Haben Sie es geschafft, werden Ihnen Punkte gutgeschrieben, mit denen Sie im Shop klassische Trikots erwerben oder Spielerkoryphäen wie Rudi Völler frei schalten.

Schludrige Abwehr

Auf dem Platz gleichen sich **FIFA Fußballweltmeisterschaft 2006** und **FIFA 06** wie eine Eckfahne der anderen. Angefangen bei der an die **Pro Evolution Soccer**-Serie angelehnten Steuerung über die acht Offensiv- und Defensivtaktiken bis hin zur schmucken Grafik gibt es fast nichts, was man nicht bereits kennt. Das bedeutet jedoch, dass Sie sich abermals mit den sonderbar agierenden KI-Kickern herumärgern. Da wird unnötig herumgedribbelt oder zurückgespielt, obwohl der Weg zum Tor frei ist. Und die Verteidiger scheinen manchmal den falschen Job auszuüben. Statt einen Ball zu klären, schlagen sie im eigenen Sechzehner gefährliche Querpässe. Fehlt nur noch die Aufschrift auf den Trikots: „Bitte nehmt uns den Ball ab, wir hassen unseren Torwart". Positiv fällt im Gegenzug auf, dass sich die Spieler besser freilaufen als früher. Problem: Die dilettantischen Defensivkräfte wirken hoffnungslos überfordert. Beinahe jeder lange Pass in die Spitze hebelt die gesamte Abwehr aus und Ihre Stürmer rennen allein auf den Keeper zu. Da wird **FIFA Fußballweltmeisterschaft 2006** selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad zum Kinderspiel.

Weltmeisterlich ist dafür die WM-Atmosphäre. In den originalgetreu nachgebildeten WM-Stadien toben die Zuschauer so lautstark, als säßen Sie persönlich auf den Rängen. Einige Fan-Gesänge wurden aber ganz offensichtlich taub aus **FIFA 06** übernommen und passen ganz und gar nicht zum Spielgeschehen. Oder würden Sie beim Auftaktspiel der deutschen Elf gegen Costa Rica in der Allianz-Arena „Auswärtssieg" grölen? (bb)

Das unterscheidet FIFA Fußball-WM 2006 von FIFA 06

Was bietet das offizielle Spiel zur Weltmeisterschaft 2006 im Vergleich zu seinem großen Bruder FIFA 06? Lohnt sich die Anschaffung oder können Sie sich die 40 Euro sparen? Wir haben verglichen.

FIFA Fußball-WM 2006		FIFA 06
Technisch sind beide Titel identisch und spielen auf höchstem Niveau. Am meisten beeindrucken die Spielermodelle.	**TECHNIK**	Wie die WM-Auflage wartet **FIFA 06** mit detaillierten 3D-Stadien und einem hörenswerten Soundtrack auf.
Sehr mager: Neben der WM gibt es lediglich Szenarien und den Multiplayer. Nur die Teamauswahl ist mit 127 üppig.	**UMFANG**	Highlight ist der umfangreiche Manager-Modus. Außerdem erwarten Sie viele Turniere und Ligen. Üppig!
Kaum Unterschiede zu **FIFA 06**: Torhüter können bei Elfmetern getäuscht werden, die Zielgenauigkeit ist geringfügig besser.	**GAMEPLAY**	Im Vergleich zur **PES**-Serie fällt das Gameplay stellenweise recht hektisch aus; Ballphysik nicht ideal.
Der einzige Unterschied zu **FIFA 06** besteht darin, dass sich die Spieler einen Tick besser freilaufen.	**KÜNSTLICHE INTELLIGENZ**	Recht durchschaubare, teilweise unlogische Aktionen. Verteidiger und Torhüter sind viel zu schwach.



ABWEHRFEHLER David Trezeguet köpft unbedrängt aufs Tor.

AUSSICHTSREICH Freistoßgott Beckham setzt zum Schuss an.



FIFA FUSSBALLWELTMEISTERSCHAFT 2006

CA. € 40,-
27. APRIL 2006
USK: OHNE BESCHRÄNKUNG

BENJAMIN BEZOLD

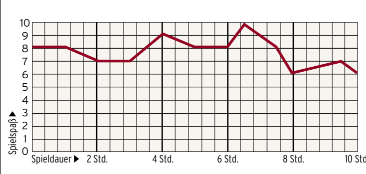
„Mickriger Umfang, dafür bringt FIFA WM 06 echtes WM-Feeling ins Wohnzimmer."

Wer bereits **FIFA 06** oder **Pro Evolution Soccer 5** daheim stehen oder liegen hat, für den ist **FIFA Fußballweltmeisterschaft 2006** in etwa so interessant wie für Michael Ballack der MSV Duisburg. Freilich macht es tierisch Laune, sein Lieblingsteam zum WM-Titel zu führen. Aber sobald einem das gelungen ist, gibt es im Grunde – abgesehen vom Multiplayer-Modus – nicht mehr viel zu entdecken. Für einen Vollpreistitel ist das schon verdammt wenig. Wenn das WM-Spiel wenigstens ein paar nennenswerte Verbesserungen gegenüber **FIFA 06** auf den Rasen bringen würde – aber nein, Sie verzichten sogar auf interessante Spielelemente wie Team-Chemie oder Manndeckung. Dafür entschädigt das sensationelle WM-Flair, das einen Besuch im Stadion schon fast überflüssig macht.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA Sports
Titel vom selben Entwickler:
FIFA 06 | NHL 06 | NBA Live 06
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Einzelne Partien oder Online-Turniere
Zahl der Spieler: 2-8 Spieler
Fazit: Gemeinsam steigt die Herausforderung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Brillante Spielermodelle, tolle Stadien
Sound: Stimmungsvolle Fangesänge
Steuerung: Gut, an die **PES**-Reihe angelehnt

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.300 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Packende Stadion-Atmosphäre
- \+ Alle Nationalteams mit Originaldaten
- \+ Detaillierte Spielergrafik, cooler Soundtrack
- − Magerer Umfang, nur WM als Turnier
- − Schwache KI, Ballphysik nicht ideal

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 77

PC GAMES 06/06



WACKELIG Das Bike ist eine witzige Alternative zum Skateboard. Beim Manual-Trick drehen Sie sich auf dem Hinterrad um die eigene Achse.



ALTMEISTER Mit Tony Hawk und Co. skaten Sie im Classic-Modus um die höchste Kombo-Punktzahl.



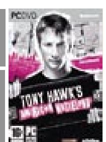
GESCHICHTSSTUNDE Der Story-Modus spielt in wirklichkeitsnahen Nachbildungen von Los Angeles.

Tony Hawk's

American Wasteland | Board oder Bike? Beim siebten Teil hüpfen Sie erstmals mit dem Drahtesel über die Halfpipe.

Die nicht ganz so gute Nachricht vorweg: Bei der PC-Ausgabe von **American Wasteland** handelt es sich um eine Eins-zu-eins-Umsetzung der sechs Monate alten Konsolenversion. „Na und?", mag manch einer denken, während Fans der Serie wissen, dass Skateboard-Ikone Tony Hawk dadurch mit einigen unschönen Design-Schwächen über die Bildschirme rollt – dazu später mehr. Schauplatz des Spiels ist die Skater-Hochburg Los Angeles, genauer gesagt die Stadtteile Santa Monica, Hollywood, Beverly Hills, Downtown, East L.A. sowie das Casino aus der PSP-Version von **Tony Hawk's Underground 2 Remixed**. Die Besonderheit: Im Gegensatz zu den Vorgängern sind die einzelnen Orte nicht mehr in verschiedene Level unterteilt, sondern in einer riesigen Spielwelt zusammengefasst. Klingt gut, entpuppt sich bei näherer Betrachtung aber als Schummelei. Um von einem Level ins andere zu gelangen, fährt man stets durch einen Art Tunnel, während im Hintergrund die Spielwelt lädt. Diese Maßnahme mag aufgrund des beschränkten Speichers bei Playstation 2 oder Xbox sinnvoll sein, ist auf dem PC allerdings völlig deplatziert.

Im kurzweiligen Story-Modus spielen Sie einen Möchtegern-Skater vom Land, der in Los Angeles zum Rollbrett-König aufsteigen möchte und noch keinerlei Tricks beherrscht. Die bringen Ihnen andere Skater im Spielverlauf bei, bis dahin sind sie gesperrt. Das ist toll für Neulinge, für Spieler der Vorgänger allerdings ziemlich frustrierend, da anfangs kaum ein Kunststück funktioniert. Zwar können Sie nach Herzenslust durch die Gegend boarden, doch das wird schnell langweilig. Denn um die Story voranzutreiben, müssen Sie diverse Kombo-Herausforderungen absolvieren. Die Alternative zum Story-Modus ist das Classic-Game. Hier skaten Sie mit Tony Hawk und Co. über bekannte und optisch aufpolierte Kurse aus den vorherigen sechs Teilen der Serie. Die Steuerung funktioniert mit einem Multi-Tasten-Pad exzellent. Auch das Handling des neuen Bikes, welches aufgrund des kleinen Trick-Repertoires nur eine nette Zugabe darstellt, flutscht locker und leicht von der Hand. Die Grafik ist ordentlich, aber nicht überragend, und kann ihre Konsolenherkunft nicht leugnen. Teils kantige Objekte und unschöne Clipping-Fehler nerven genau wie gelegentlich auftretende Ruckler, die einem manche Kombo vermasseln. Apropos Kombo: Die Auswahl an Tricks und Sprüngen ist gewohnt gigantisch. Wer allerdings die Vorgänger kennt, entdeckt wenig Neues und hat auch an der überschaubaren Spielwelt nur bedingt Freude. Neueinsteiger hingegen kommen nicht zuletzt dank des Classic-Modus auf ihre Kosten. (cs)



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

CA. € 40,-
07. APRIL 2006
USK: AB 12 JAHREN

CHRISTIAN SAUERTEIG



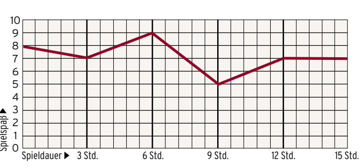
„It's not a trick, it's a Tony? Pustekuchen! THAW dürfte einige Fans enttäuschen."

Endlich rollt und springt Tony Hawk auch wieder über den PC! Allerdings frage ich mich aufgrund der praktisch nicht vorhandenen Unterschiede zwischen PC- und Konsolenversion, woran die Entwickler so lange gearbeitet haben? An manch platten Texturen oder Clipping-Fehlern scheinbar nicht . Verstehen Sie mich nicht falsch, bis auf das Tunnelsystem und den für Profis anfangs schnarchig-beschränkten Story-Modus ist **Tony Hawk's American Wasteland** ein erstklassiges Spiel. Fans der Serie bekommen allerdings viel zu wenig Neues geboten. Fünf frische Levels plus das Casino der PSP-Version sind verdammt dürftig, zumal die Schauplätze des Classic-Modus Funsport-Veteranen bereits hinlänglich bekannt sind. Wer schon **Underground 2** im Schrank stehen hat, sollte den Kauf definitiv überdenken.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Neversoft/ASPYR
Titel vom selben Entwickler:
Tony Hawk's Underground 2 | Gun |
Publisher: Dtp
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 15 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: CtF, Combo Mambo, Goal Attack u.v.m.
Zahl der Spieler: Bis zu acht Spieler
Fazit: Entspricht dem Vorgänger, witzig

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Teils kantige Texturen, Clipping-Fehler
Sound: Gewohnt cooler Soundtrack – klasse
Steuerung: Nach kurzer Einarbeitung sehr gut

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

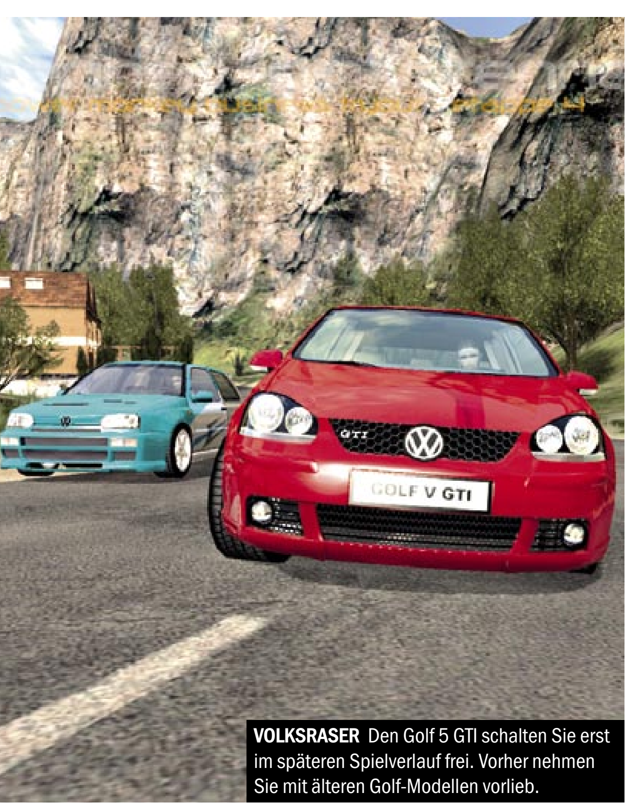
Minimum: 1.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse3
Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Leicht zu erlernende und sehr gute Steuerung
+ Gigantische Zahl an Tricks
+ Für Einsteiger spaßiger Story-Modus
- Teils Schwächen in der Grafik
- Spielwelt nicht wirklich groß

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **76**



VOLKSRASER Den Golf 5 GTI schalten Sie erst im späteren Spielverlauf frei. Vorher nehmen Sie mit älteren Golf-Modellen vorlieb.



VERWASCHEN Die lieblos gestalteten Cockpits passen nicht zur tollen Landschaftsgrafik, auch fehlt der Rückspiegel.



PAPPKAMERADEN VW sieht es nicht gern, wenn Passanten umgefahren werden, deshalb sind die Fußgänger aus Pappe.

GTI Racing

Die volle Dröhnung Golf: Statt mit Luxuskarossen brausen Sie in GTI Racing mit dem populären Wolfsburger herum.

GENERATION GOLF

Nicht nur das umsatzstärkste Modell des VW-Konzerns wartet auf eine Probefahrt, auch Exoten wie dieser Bettla Baja Bug sind mit von der Partie.



Er hat viele Spitznamen. Manche nennen ihn liebevoll Golf im Schafspelz, andere sprechen abfällig von der Proleten-Schleuder oder dem Sportwagen des kleinen Mannes. Die Rede ist natürlich vom Golf GTI. Seit exakt 30 Jahren ist der hochgezüchtete Kompaktwagen Stammgast auf den Überholspuren unserer Autobahnen. Pünktlich zum Jubiläum bekommt der Möchtegern-Porsche-Jäger mit **GTI Racing** jetzt ein eigenes Rennspiel, bei dem Sie die Faszination Golf von der ersten bis zu fünften Generation erleben. Im motivierenden Karrieremodus verdienen Sie Geld, das Sie zum einen in Ihren Fuhrpark, zum anderen ins Tuning investieren. Die Optionen für Letzteres gestalten sich üppig, sodass Hobbymechaniker den Schraubenschlüssel gar nicht mehr aus der Hand legen wollen. Neben den mehr als 15 Golf-Modellen schalten Sie im Laufe des Spiels weitere Volkswagen wie den New Beetle, T1 Samba oder W12 Roadster frei. Für Abwechslung sorgen diverse Spielmodi: Neben klassischen Rennen nehmen Sie unter anderem an Drag- und Drift-Veranstaltungen teil und treten allein gegen die Uhr an. Achtung: Sie dürfen keine Passanten umfahren, sonst setzt es eine Zeitstrafe. Was die Fahrphysik anbelangt: **GTI Racing** gibt sich eher als anspruchsloser Arcade-Flitzer denn als realistische Motorsport-Simulation. Und: Alle Autos legen praktisch dasselbe gutmütige Fahrverhalten auf den Asphalt, das Geschwindigkeitsgefühl bleibt oft auf den ansehnlichen Strecken. Egal ob Tempo 250 oder 80 – der Unterschied ist minimal. Im Gegenzug entschädigt das akkurate Schadensmodell. (bb)



GTI RACING

CA. € 40,-
05. MAI 2006
USK: OHNE BESCHRÄNKUNG

BENJAMIN BEZOLD



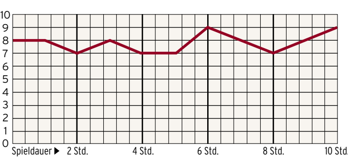
„Motivierendes Rennspiel, das allerdings nur VW-Fans so richtig glücklich macht.“

Ein Spiel, in dem nur VWs durch die Gegend rasen? Das ist nicht jedermanns Geschmack. Schließlich sieht man die von manch einem als „biedere Wolfsburger“ titulierten Fahrzeuge ohnehin schon im täglichen Straßenverkehr zuhauf. Wer allerdings lieber Golf fährt als Golf zu spielen und obendrein die Marke VW vergöttert, ist bei **GTI Racing** bestens aufgehoben. Die Autos sehen den realen Vorbildern nicht nur zum Verwechseln ähnlich, sie hören sich auch so an. Weniger ansehnlich geht es im Innenraum zu. Andere Genrevertreter bieten schönere Cockpits und vor allem einen Rückspiegel. Was sich hinter Ihnen abspielt, bekommen Sie nur in der Verfolgerperspektive mit. Vorbildlich ist den Entwicklern dafür der Karrieremodus gelungen: Es spornt zu Höchstleistungen an, Geld für bessere Autos und Ausrüstung zu verdienen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Techland
Titel vom selben Entwickler:
Xpand Rally | Chrome | Chrome: Specforce
Publisher: Deep Silver
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Etappen- und Freistilrennen
Zahl der Spieler: 2-8 Spieler
Fazit: Ein Eldorado für Verkehrsrüpel

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Hohe Weitsicht, detailarme Cockpits
Sound: Original Motorensounds
Steuerung: Gut; Gamepad, Lenkrad, Tastatur

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

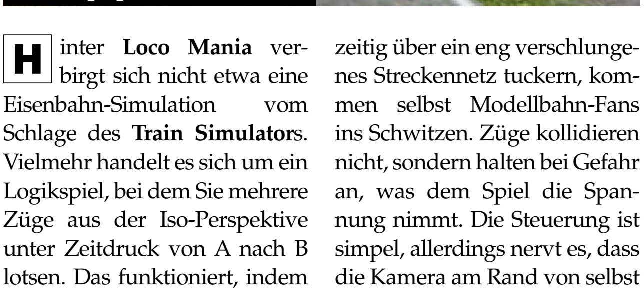
+ Motivierender Karrieremodus
+ Zahlreiche Tuning-Optionen und Autos
− Kein Verkehr, kein Rückspiegel
− Recht geringer Unterschied bei Fahrmodellen
− Geschwindigkeitsgefühl nicht perfekt

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **78**

Loco Mania



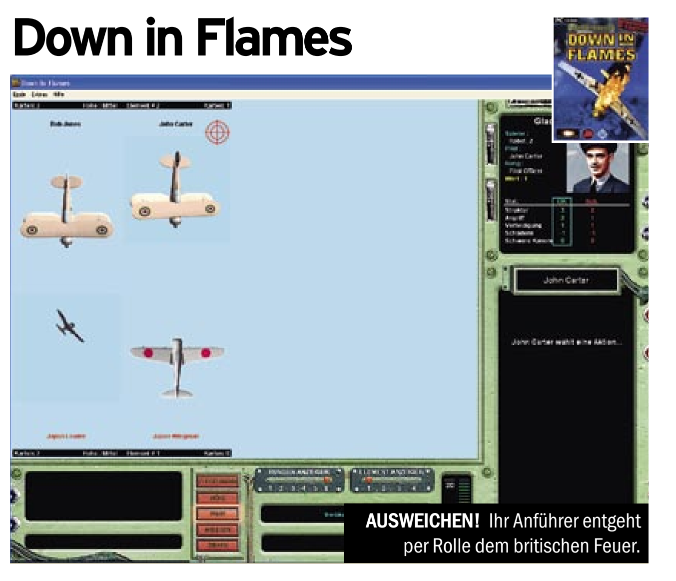


BAHN FREI Wie in der Realität fallen die Schranken, sobald sich ein Zug dem Übergang nähert.

Hinter **Loco Mania** verbirgt sich nicht etwa eine Eisenbahn-Simulation vom Schlage des **Train Simulators**. Vielmehr handelt es sich um ein Logikspiel, bei dem Sie mehrere Züge aus der Iso-Perspektive unter Zeitdruck von A nach B lotsen. Das funktioniert, indem Sie Weichen oder Signale stellen und die Fahrtrichtung der Lokomotiven ändern. Spätestens dann, wenn zehn Züge gleichzeitig über ein eng verschlungenes Streckennetz tuckern, kommen selbst Modellbahn-Fans ins Schwitzen. Züge kollidieren nicht, sondern halten bei Gefahr an, was dem Spiel die Spannung nimmt. Die Steuerung ist simpel, allerdings nervt es, dass die Kamera am Rand von selbst hineinzoomt. (bb)

LIGHTHOUSE | 07.03.2006 | USK OHNE | CA. € 20,- **65**

Down in Flames



AUSWEICHEN! Ihr Anführer entgeht per Rolle dem britischen Feuer.

Das gleichnamige Kartenspiel **Down in Flames** diente als Vorlage und wurde um Action-Elemente erweitert. Rundenbasierend führen Sie japanische, deutsche, amerikanische und britische Flieger des Zweiten Weltkriegs. Zur Verfügung stehen Aktions- und Reaktionskarten, die Sie vorteilhaft ausspielen sollen. Eigenschaftspunkte der 40 Maschinen und Piloten sorgen für Komplexität. So lernen Piloten dazu oder ermüden bei Einsätzen. Höhepunkte sind die zehn strategischen Kampagnen; auch die Onlinespiele sind reizvoll. **Down in Flames** empfiehlt sich für flugzeuginteressierte Strategen, die unter der drögen Oberfläche ein interessantes Spielprinzip entdecken. (as)

WALKON MEDIA | 28.02.2006 | USK 16 | CA. € 30,- **63**

Ice Age 2: Jetzt taut's

SCHNEETREIBEN Das PC-Abenteuer führt Sie an bekannte Orte des Films.

Im Spiel zum gleichnamigen Kinofilm **Ice Age 2: Jetzt taut's** schlüpfen Sie in den Pelz der Leinwandhelden um Mammut Manny und bewahren die Welt im Wortsinn vor dem Untergang. Es gilt, der größten Flut der Urgeschichte zu entkommen. Dazu laufen, springen und plantschen Sie durch kunterbunte Levels und sammeln Haselnüsse oder Kastanien ein. Der Schwierigkeitsgrad ist zielgruppengemäß kinderleicht, sodass erwachsene Spieler nur bedingt auf ihre Kosten kommen. Auch für jüngere **Ice Age**-Fans nervig: die unübersichtliche Kameraführung. (cs)

SIERRA | 31.03.2006 | USK OHNE | CA. € 30,- **63**

Euro Club Manager 05-06



EXTREM ÖDE Die Spieldarstellung ist schrecklich unspektakulär.

Als Trainer und Manager kümmern Sie sich um Training, Transfers, Mannschaftsaufstellung, Stadionausbau, Sponsorengewinnung. Das Menüdesign ist überaus schlicht, die Spielpräsentation ähnlich unterhaltsam wie dem Platzwart beim Rasenmähen zuzusehen: Während über den unteren Bildrand der schlecht lesbare Textmodus flimmert, zeigen gelegentlich aufblinkende Kästen auf dem Rasen, wo sich der Ball befindet. Da auch die 15 mitgelieferten Ligen keine Originaldaten bieten, bleibt der Titel allenfalls ein Fall für eingefleischte Genre-Fans. (cs)

FROGSTER | 31.03.2006 | USK OHNE | CA. € 20,- **56**

Transport Manager



BIG CITY LIFE? Die Städte sehen alle gleich aus und enttäuschen wie die ziemlich mäßige Optik.

Im **Transport Manager** bauen Sie eine kleine Spedition zu einem riesigen Logistik-Konzern aus. Dazu errichten Sie Transport- und Service-Stationen, stellen sich einen PS-starken Fuhrpark nebst brauchbaren Fahrern zusammen und transportieren schließlich Güter gewinnbringend von A nach B. Wer schneller als die Konkurrenz sein will, darf auch vor kostspieligen Straßenausbauten nicht zurückschrecken. Was für Aufbau-Strategie-Fans anfangs genau so spannend ist wie es klingt, wird mit zunehmender Spieldauer stetig langweiliger. Sämtliche Aufträge ähneln sich massiv, Transport-Alternativen zur Straße fehlen gänzlich und die Abwechslung bleibt zu früh auf der Strecke. (cs)

RONDOMEDIA | 16.03.2006 | USK OHNE | CA. € 30,- **55**

Texas Hold'Em Poker



COOLE KONTRAHENTEN Die KI Ihrer Comic-Gegner ist überraschend gut.

Pokern ist wieder in und erfreut sich auch in unseren Breitengraden so großer Beliebtheit, dass im DSF zur besten Sendezeit eifrig Karten gekloppt werden. Texas Hold'Em ist die wohl populärste und zugleich strategischste Poker-Variante. Neulinge vermissen eine gedruckte Anleitung oder ein Tutorial – die PC-Umsetzung von **Texas Hold'Em Poker** richtet sich in erster Linie an Profis. Der Schwierigkeitsgrad ist angenehm herausfordernd und die künstliche Intelligenz überraschend gut. Ein echter Brüller sind die witzigen Dialoge Ihrer vier Karten-Kontrahenten – allerdings gibt es diese nur in englischer Sprachausgabe nebst Untertiteln. (cs)

FROGSTER | 24.03.2006 | USK OHNE | CA. € 20,- **60**



FUSSBALL Statt Ballack & Co. schießen in dieser Variante Autos die Tore.

ABGEHOBEN Sprungschanzen sorgen oft für halsbrecherische Stunts.

Mad Tracks

Tischfußball oder Billard mit dem Auto spielen – das soll funktionieren? Und ob! **Mad Tracks** macht es möglich. Statt in einem sündhaft teuren Luxusschlitten über idyllische Landstraßen zu donnern, zwängen Sie sich in Frogsters Fun-Racer hinter das Steuer eines von zwölf kleinen Matchbox-Autos und nehmen an abgedrehten Wettbewerben im Stil von **Micro Machines** teil. Die finden im Kinderzimmer, Museum, auf dem Minigolfplatz oder dem Dach eines Wolkenkratzers statt. Bei Letzterem sollen Sie möglichst rasch eine Steilwand hinauffahren, während Ihnen überdimensionale Volleybälle, Teddybären und andere Gegenstände physikalisch nicht sonderlich authentisch entgegenpurzeln. Ihre Platzierung entscheidet schließlich, ob Sie eine neue Herausforderung – etwa alle gegnerischen Vehikel vom Küchentisch schubsen – freischalten. Neben diesen witzigen Turnieren erwarten Sie auch klassische Rennen, bei denen Sie mit Raketen, Ölfässern und weiteren unfairen Hilfsmitteln die Konkurrenz im Kampf um die Pole Position auf Distanz halten. Für ein kurzes Spielchen in der Mittagspause reicht das allemal. Um allerdings langfristig an den Monitor zu fesseln, mangelt es **Mad Tracks** an einer starken KI und einer spannenden Karriere. Kritikpunkte, die im gelungenen Multiplayer nicht weiter stören. Zu acht im Netz oder zu viert per Splitscreen an einem Rechner kommen die 23 Spielvarianten erst so richtig in Fahrt. Ein Schadensmodell fehlt aber ebenso wie ein Streckeneditor. Gern hätten wir wie in **Trackmania** unsere eigenen Kurse gebastelt. Was die Technik anbelangt, wirkt **Mad Tracks** wie ein Opel Kadett B: Hoffnungslos veraltet. Dafür versöhnt der faire Verkaufspreis von rund 25 Euro. (bb)

FROGSTER | 24.02.2006 | USK 6 | CA. € 25,- **63**

Strategic Command 2

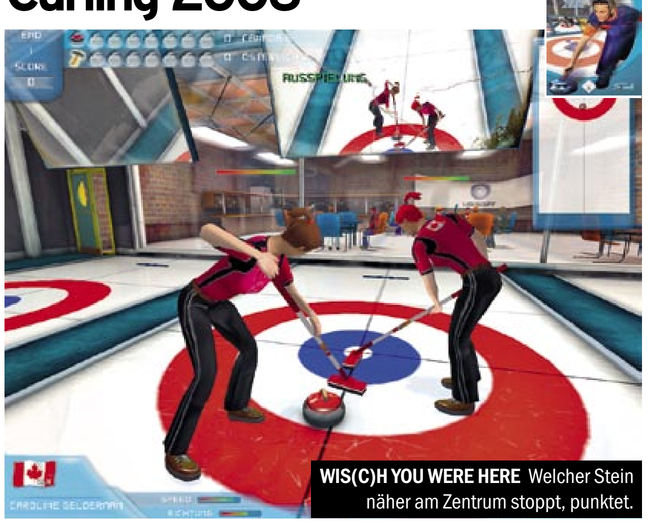


AUSWAHL Das Spiel bietet verschiedene Szenarien wie die Weserübung.

Hobby-Generäle aufgepasst: **Strategic Command 2** ist das perfekte Runden-Strategiespiel zum Zweiten Weltkrieg für zwischendurch. Die Menüführung ist relativ einfach. Die strategischen Optionen reichen aus, lassen aber nicht allzu viel Spielraum. Eingefleischte **Hearts of Iron 2**-Fans rümpfen angesichts der Möglichkeiten die Nase, Einsteiger und Fortgeschrittene kommen jedoch auf ihre Kosten. Im Vergleich zum Vorgänger hat sich nicht viel getan. Die 2D-Ansicht wurde gegen Pseudo-3D ausgetauscht, einige Erweiterungen wie die Produktionstabelle oder ein verbessertes Kampf-/Bewegungssystem sind hinzugekommen. (oh)

FROGSTER | 27.04.2006 | USK 16 | CA. € 45,- **62**

Curling 2006



WIS(C)H YOU WERE HERE Welcher Stein näher am Zentrum stoppt, punktet.

Nirgendwo sonst greifen Männer beherzter zum Schrubber und wienern den Boden flinker als beim Curling. Die olympische Disziplin, häufig auch als „Schach auf dem Eis“ bezeichnet, funktioniert so: Zwei Teams à vier Spieler treten gegeneinander an und versuchen, ihre Curlingsteine näher an den Zielpunkt auf einer 44,5 Meter langen Eisbahn zu spielen. Während der Stein übers Eis gleitet, lässt sich durch hektisches Wischen dessen Richtung beeinflussen. **Curling 2006** setzt den hier zu Lande wenig bekannten Wintersport überraschend authentisch um, bietet allerdings nur zwei Einzelspielvarianten. Ein motivierender Saisonmodus fehlt wie ein Tutorial. Für Fans trotz Durchschnittsoptik interessant. (cs)

UBISOFT | 07.02.2006 | USK OHNE | CA. € 20,- **60**

Call a Pizza Dude



AUSGESTORBEN Die Stadt wirkt absolut leblos, Passanten gibt es nicht.

In **Call a Pizza Dude** sind Sie Pizzabäcker und -bote in einer Person. Zuerst stellen Sie die Zutaten für die Bestellung zusammen. Anschließend liefern Sie die italienische Spezialität mit dem Mofa oder Quad aus. Und das, bevor die Zeit abläuft. Sonst haben Sie verloren und beginnen den Angriff auf den Highscore von vorn. Wie öde! Als größter Feind entpuppt sich die schwammige, unpräzise Steuerung und die schlechte Kollisionsabfrage. Häufig bleibt Ihr Charakter an unsichtbaren Kanten hängen. Optisch macht das 15 Euro teure Werbespielchen in etwa so viel her wie eine Pizza Hawaii, die von einem 40-Tonner überfahren wurde. Ähnliches gilt für die grässlichen Soundeffekte. (bb)

FROGSTER | 05.01.2006 | USK 6 | CA. € 15,- **14**

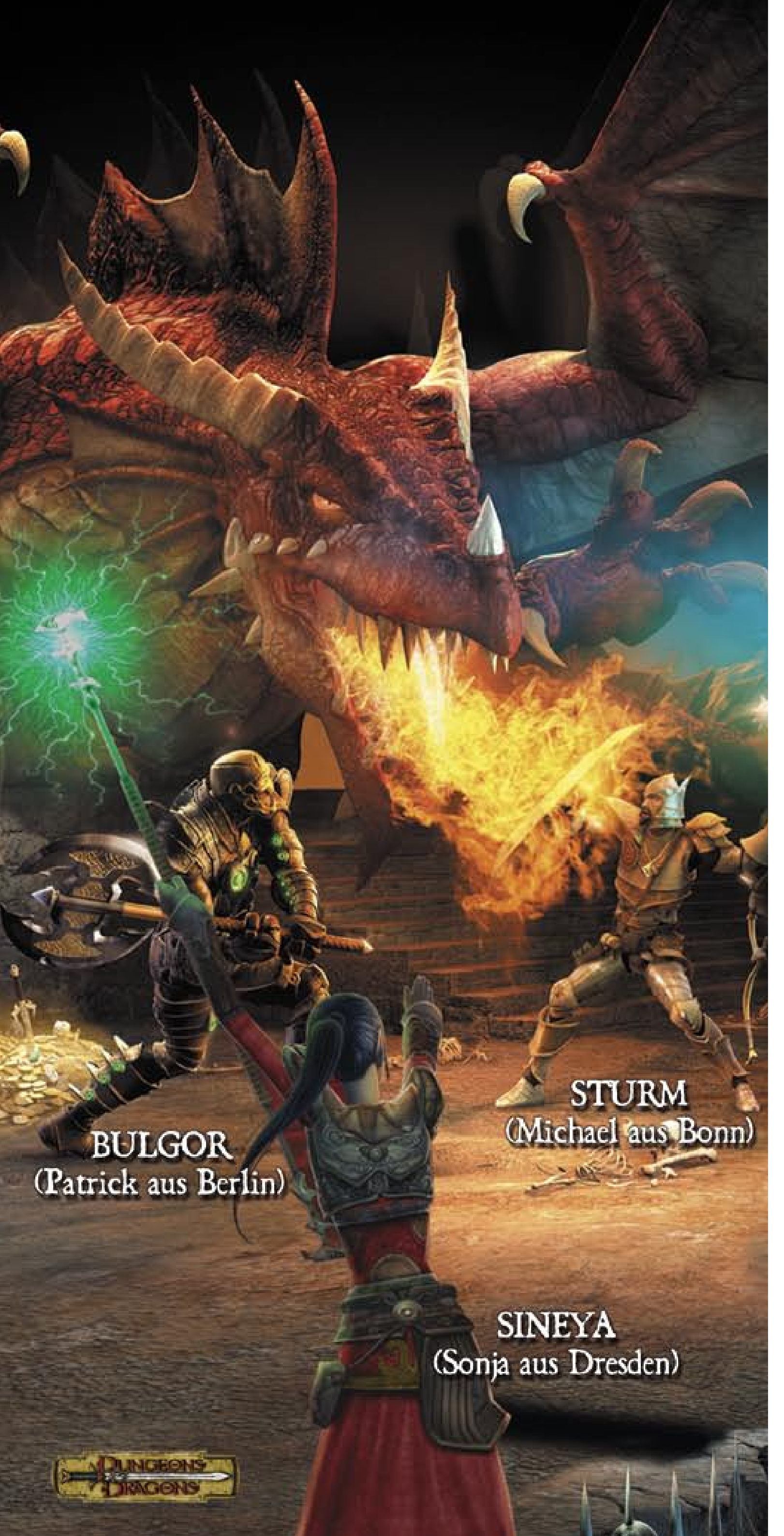
HoI 2: Doomsday

VORSICHT Die Optionsfülle macht klar: **Doomsday** ist für Profis gedacht.

Ein Jahr nach Erscheinen des Hauptspiels folgt nun das eigenständig lauffähige Add-on **Doomsday**. Es ist genau wie **Hearts of Iron 2** ein äußerst komplexes Echtzeit-Strategiespiel im Szenario des Zweiten Weltkriegs. **Doomsday** geht jedoch zeitlich ein paar Schritte weiter und behandelt auch die Anfänge des Kalten Krieges zwischen West und Ost. So jonglieren Sie nach der Niederschlagung Nazi-Deutschlands auch mit Atomwaffen. Paradox Entertainment hat die Menüführung zudem leicht verbessert und erstmalig eine Spionageoption integriert. In der Summe bietet **Doomsday** einige Neuigkeiten und ist deshalb für Fans der Serie ein Pflichtkauf. (oh)

PARADOX ENTERT. | 04.04.2006 | USK 12 | CA. € 20,- **73**

PC GAMES 06/06



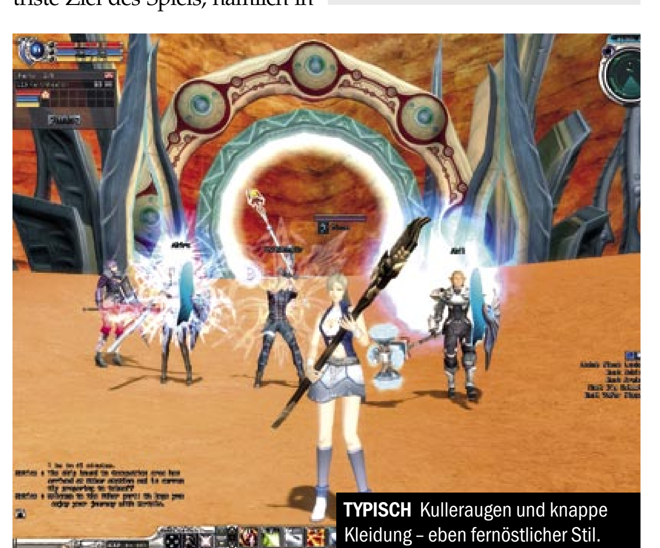
RF Online



ZÄH Zum Aufleveln verhauen Sie wahllos Monster. Nervig und öde.

Im Genre der Online-Rollenspiele geht es zu wie im Taubenschlag – darunter ist **RF Online** ein koreanischer Vogel, der sich auf Spieler-gegen-Spieler-Gefechte (PvP) konzentriert. In fernöstlich-bunter Manga-Optik züchten Sie einen Charakter aus drei Rassen: Die Bellato erinnern an hochtechnisierte Jugendliche, die sich bei Gefahr in dicke Mechs zurückziehen. Cora sind weibliche Pseudo-Elfen mit spitzen Ohren, prallen Brüsten und zu kurzen Röcken. Sie setzen Magie als Waffe ein und beschwören mächtige Kreaturen als Unterstützungseinheiten. Die dritte Fraktion sind die Accretia – kriegsbegeisterte Kampfroboter mit einer Vorliebe für lächerlich große Kanonen. Diese drei schrägen Rassen streiten sich um die Rohstoffe einer Mine – Ausgangspunkt für das triste Ziel des Spiels, nämlich in dreimal täglich stattfindenden Massenschlachten die Oberhand zu erlangen und Ressourcen für die eigene Fraktion zu erbeuten. Da diese Schlachten unübersichtlich ausfallen, kann man auch in eine Vogelperspektive wechseln. Doch obwohl das PvP-Konzept einen gewissen Anreiz bietet, sorgt der Weg dorthin für müde Augen. Erst ab Level 30 darf man einer Gilde beitreten, bis dahin latscht man durch eine gähnend leere Landschaft, die keine Detailliebe oder Kreativität erkennen lässt. Überall stehen Monster rum, die man verkloppt, um Items und Erfahrungspunkte zu bekommen. Quests gibt es, doch die teilen jene Qualitäten der Landschaftsgestaltung. Der Spaß kostet 13 Euro monatlich. (fs)

CODEMASTERS | 10.03.2006 | USK 12 | CA. € 30,- **60**



TYPISCH Kulleraugen und knappe Kleidung – eben fernöstlicher Stil.

Pathologic



MIES Kämpfe sind so wie der Rest des Spiels: sinnlos und langweilig.

Ein Adventure, bei dem wohl selbst Kafka auf keinen grünen Zweig käme: **Pathologic** ist absolut verworren. Es geht – irgendwie – um eine Stadt, in der eine Seuche ausgebrochen ist. Und als einer von drei spielbaren Charakteren soll man dorthin, um irgendwas zu tun. Falls Sie Sätze der Sorte „Wie wendet man sich an die Menkhu, die wahren aus der Familie der Hierophanten?", auf Anhieb verstehen, haben Sie eine Chance auf Unterhaltung. Denn sonst latschen Sie planlos durch die frei begehbare, grässlich braune Stadt, führen irre und sinnlose Gespräche und wehren zuweilen einen Angreifer ab. Durchblick vermisst man hier ebenso wie Spielspaß. (fs)

FROGSTER | 20.04.2006 | USK 12 | CA. € 40,- **31**

EQ 2: Kingdom of Sky



FORDERND Die meisten Inhalte sind für Spieler ab Level 55 gedacht.

Auch im Zeitalter von **World of Warcraft** legt Sony Online Entertainment nicht die Hände in den Schoß und spendiert seinem **Everquest 2** ein weiteres ambitioniertes Add-on. **Kingdom of Sky** bietet alles, was die Erweiterung eines Online-Rollenspiels braucht: Die Levelgrenze wird auf Stufe 70 und für Gilden auf Stufe 50 erhöht. Im Oberreich, der neuen Spielzone, gibt's für Einzelgänger wie auch für Gruppen ab Level 55 viel zu tun: Drachen bekämpfen, neue Gegenstände abstauben und frische Quests lösen. Außerdem kommt ein neues Leistungssystem hinzu, mit dem Sie Ihren Charakter zusätzlich entwickeln können. Zum Release des Add-ons wurden neue Spieler-gegen-Spieler-Server eingeführt. (fs)

SOE | 12.02.2006 | USK 12 | CA. € 25,- **80**





Budget

RUNDEN-STRATEGIE

Civilization 3 Deluxe

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 12/01

Ein absolutes Schnäppchen für Runden-Strategen. Das Hauptspiel plus beide Add-ons (**Play the World**, **Conquests**) enthält die Silberscheibe. Das garantiert wochenlangen Spielspaß, den auch die Tatsache nicht trübt, dass der dritte Teil im Vergleich zum aktuellen **Civilization**-Spiel altbacken aussieht. Wer das Spiel noch nicht besitzt, sollte dieses Kleinod auf jeden Fall in die Sammlung holen. (sw)

PYRAMIDE | 13.04.2006 | USK AB 6 JAHREN **83**

TAKTIK-SHOOTER



Conflict: Vietnam

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 11/04

Der dritte Teil der **Conflict**-Serie widmet sich nicht mehr dem Irak-, sondern dem Vietnam-Krieg. Während der Tet-Offensive kommandieren Sie Ihren vierköpfigen Soldaten-Trupp durch 14 lineare Levels. Größtes Manko des Taktik-Shooters ist wie bereits bei den Vorgängern das unnötig komplizierte Team-Management. Dafür gestalten sich die Missionen erfreulich abwechslungsreich. (bb)

PYRAMIDE | 15.03.2006 | USK AB 16 JAHREN **67**

ADVENTURE



Das Geheimnis des Silbernen Ohrrings SE

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 01/05

Kultdetektiv Sherlock Holmes und sein Kumpel Watson werden mal wieder auf einen Fall losgelassen: Anno 1897 ermitteln die beiden in einem Mordfall, der bis in die feine Londoner Gesellschaft hineinreicht. Eine passende Geschichte und schöne Grafik stehen auf der Haben-Seite. Doch die Steuerung ist träge und zäh, was einige der halbgaren Rätsel und Zeitdruckpassagen unnötig erschwert. (fs)

ANACONDA | 22.02.2006 | USK AB 6 JAHREN **73**

ACTION-ROLLENSPIEL

Dungeon Siege 2

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 10/05

Mit **Dungeon Siege 2** bekommen Sie ein wirklich pflegeleichtes Rollenspiel zum Entspannen. Die Grafik ist nicht ultimativ, dafür gibt es eine nette Story und vor allem jede Menge Quests und Gegenstände, die immerwährend zum Weiterspielen motivieren. Sie mähen sich mit Ihrer Party durch zigtausende Monster, wobei das Kampf- und Charaktersystem simpel gehalten ist. Hoher Suchtfaktor. (as)

MICROSOFT | 30.03.2006 | USK AB 12 JAHREN **86**

ECHTZEIT-STRATEGIE



Earth 2150 Trilogie

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 12/99

Sechs Jahre ist es her, dass das innovative und für damalige Verhältnisse grandios aussehende Echtzeit-Strategiespiel **Earth 2150** erschienen ist. Publisher Trend hat nun die Rechte am ehemaligen Topware-Spiel und den beiden Add-ons **The Moon Project** und **Lost Souls** aufgekauft und daraus ein spannendes Bündel geschnürt. Wer **Earth 2150** bislang verpasst hat, sollte heuer zugreifen. (oh)

TREND | 30.04.2006 | USK AB 12 JAHREN **75**

FLUGSIMULATION



IL-2: Ultimate Collection

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 04/03

Diese Spielesammlung hält keinen Flugsimulations-Liebhaber auf dem Boden. Für günstige 15 Euro erwerben Sie gleich zwei ultrarealistische Flugsimulationen. Während Sie in **IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles** über Ungarn, Finnland und der Ukraine abheben, kämpfen Sie in **Pacific Fighters** rund um Pearl Harbor. Außerdem beinhaltet die Gold Edition das **IL-2**-Add-on **Aces**. (bb)

RONDOMEDIA | 10.05.2006 | USK AB 12 JAHREN **80**

ADVENTURE



Myst 5 - End of Ages

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 11/05

Was vor vielen Jahren mal mit leblosen Standbildern begann, findet in **Myst 5: End of Ages** einen krönenden Abschluss. Das exotische Adventure glänzt diesmal mit sehenswerter 3D-Grafik, wunderschönem Sound und einer gelungenen Story-Präsentation. Für die **Myst**-Reihe typisch, enthält das Spiel in erster Linie knifflige Logikrätsel. Doch bieten genau diese zu wenig Rückmeldung. (fs)

RONDOMEDIA | 19.04.2006 | USK OHNE BESCHRÄNKUNG **80**

ECHTZEIT-TAKTIK



Codename: Panzers Platinum

CA. € 25,- | TEST IN AUSGABE 09/05

Echtzeit-Strategie in Perfektion: Der erste und zweite Teil von **Codename: Panzers** bugsiert Sie direkt an die Fronten des Zweiten Weltkriegs. Als deutscher oder alliierter Kommandeur dirigieren Sie Ihre Einheiten durch historische, packende Schlachten von El Alamein bis Stalingrad. Neben der stimmigen Hintergrundgeschichte begeistern der gigantische Spielumfang sowie zahlreiche Boni. Top! (cs)

CDV | 29.03.2006 | USK AB 16 JAHREN **89**

TAKTIK-SHOOTER



Rainbow Six: Ravenshield

CA. € 8,- | TEST IN AUSGABE 04/03

Trotz des Alters ist **Ravenshield** nach wie vor der beste Team-Taktik-Shooter für Einzelspieler – wobei auch der Mehrspielerteil gut ist. Der gerade erschienene actionreiche Nachfolger hält da nicht mit. In 15 Missionen gehen Sie mit zwei Einsatzteams gegen Terroristen vor, entschärfen Bomben und befreien Geiseln. Vorab planen Sie den Ablauf minutiös, wählen Leute und die High-Tech-Ausrüstung. (as)

GREEN PEPPER | 13.04.2006 | USK AB 16 JAHREN **84**

SPIELESAMMLUNG



Sonic Mega Collection Plus

CA. € 20,- |

In dieser bis zur letzten DVD-Rille gefüllten Sammlung befinden sich kultige PC-Umsetzungen von Jump&Runs wie **Sonic The Hedgehog 1-3**, **Sonic & Knuckles**, **Sonic 3D Flickies' Island**, **Sonic The Hedgehog Spinball** sowie **Dr. Robotnik's Mean Bean Machine**. Als Bonus gibt es diverse Game-Gear-Emulationen (u.a. **Sonic Blast**) sowie Comics und Filme mit dem knuffig-blauen Konsolen-Igel. Ein Muss für Fans! (cs)

SEGA | 30.03.2006 | USK AB 12 JAHREN **64**

FUSSBALL-SIMULATION



Pro Evolution Soccer 5

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 12/05

Spieler des Vorgängers freunden sich bei **Pro Evolution Soccer 5** mit einem etwas trägeren Gameplay und einer wirklichkeitsnäheren Ballphysik an, bekommen dafür aber den bisher realistischsten Teil der Serie mit dem authentischsten Spielerlebnis. Die detailreiche Grafik ist auf Augenhöhe mit **FIFA 06**, die Anzahl an lizenzierten Ligen noch nicht. Ein echter Volltreffer: der erweiterte Karrieremodus. (cs)

KONAMI | 27.04.2006 | USK OHNE BESCHRÄNKUNG **90**



Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von „A" wie Adventure bis „W" wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

STRATEGIE
ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Stefan Weiß




Die Schlacht um Mittelerde 2
Das Zeitalter der Orks feiert sein Comeback. Mit neuen Rassen und Schlachten und einer Vielzahl spielerischer Verbesserungen teilt sich das Fantasy-Spektakel den Thron mit dem galaktischen Imperium.

Ausgabe: 04/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | **91**




Star Wars: Empire at War
Lange mussten Fans darauf warten: ein spannendes Strategiespiel mit **Star Wars**-Flair zu Boden und im Weltall. Dazu bietet **Empire at War** einen schicken Eroberungsmodus, der Risiko-Freunden gefällt.

Ausgabe: 04/06 | Activision | Ca. € 45,- | **91**



Earth 2160
Mit **Earth 2160** bekommen Echtzeit-Strategen vier unterschiedliche Kampagnen und damit wochenlangen Spielspaß in Bombastgrafik geboten. Lediglich der Mehrspielermodus ist etwas wackelig.

Ausgabe: 07/05 | Zuxxez | Ca. € 45,- | **90**




Age of Empires 3
Der solide Basisbau und die schön in Szene gesetzten Völker machen **Age of Empires 3** zum würdigen Nachfolger. Die teils schwachen Missionen und die obskure Hintergrundgeschichte enttäuschen etwas.

Ausgabe: 12/05 | Microsoft | Ca. € 50,- | **89**

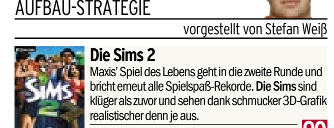


Die Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe ist auch ein Herr der Echtzeit-Strategie: **Schlacht um Mittelerde** fängt perfekt den Bombast des Kinovorbilds ein und bietet mit die schönsten Massenkämpfe des Genres.

Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | **89**

STRATEGIE
AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Stefan Weiß

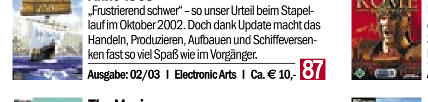
Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.

Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **90**



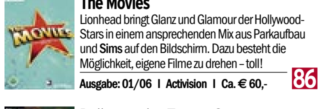
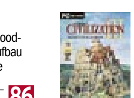

Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober 2002. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schifferversenken fast so viel Spaß wie im Vorgänger.

Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | **87**



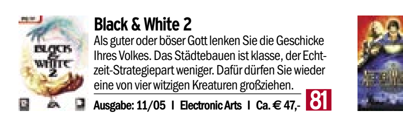

The Movies
Lionhead bringt Glanz und Glamour der Hollywood-Stars in einem ansprechenden Mix aus Parkaufbau und **Sims** auf den Bildschirm. Dazu besteht die Möglichkeit, eigene Filme zu drehen – toll!

Ausgabe: 01/06 | Activision | Ca. € 60,- | **86**

Rollercoaster Tycoon 3
Der dritte Teil der Freizeitpark-Simulation begeistert mit schicker 3D-Grafik. Mittels Coaster-Cam dürfen Sie erstmals in Ihren selbst kreierten Attraktionen mitfahren. Enorme Spieltiefe, viel Abwechslung.

Ausgabe: 12/04 | Atari | Ca. € 40,- | **84**

Black & White 2
Als guter oder böser Gott lenken Sie die Geschicke Ihres Volkes. Das Städtebauen ist klasse, der Echtzeit-Strategiepart weniger. Dafür dürfen Sie wieder eine von vier witzigen Kreaturen großziehen.

Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 47,- | **81**

STRATEGIE
RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Dirk Gooding



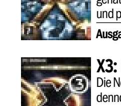
Civilization 4
Sid Meiers Zivilisationsepos stellt dank ausgeklügeltem Spieldesign und enormer Langzeitmotivation die neue Referenz im Genre. Auch der Multiplayer-Modus überzeugt diesmal.

Ausgabe: 01/06 | 2K Games | Ca. € 50,- | **89**



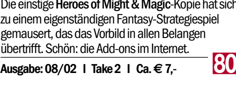
Rome: Total War
Der aktuelle Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.

Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 29,- | **85**



Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.

Ausgabe: 04/02 | Atari | Ca. € 10,- | **83**



Imperial Glory
Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den **Rome**-Rivalen aus.

Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 35,- | **82**

Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.

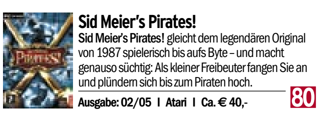
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | Ca. € 7,- | **80**

STRATEGIE
WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Christian Sauerteig

Fußball Manager 06
Zum WM-Jahr spendierten die Entwickler dem **Fußball Manager** ein edleres und aufgeräumteres Menüdesign sowie ein glaubwürdigeres Stärkesystem. Viel realistischer: das hübsche 3D-Spiel.

Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 42,- | **89**



Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.

Ausgabe: 06/04 | Take 2 | Ca. € 20,- | **86**



Fußball Manager 2005
Der **FM 2005** überzeugt mit verbesserter Menüführung, Unmengen an Originaldaten, sehenswerten 3D-Szenen und dem „Create a Club"-Modus. Das Menüdesign ist jedoch etwas unübersichtlich.

Ausgabe: 11/04 | EA | Ca. € 45,- | **85**

Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.

Ausgabe: 02/05 | Atari | Ca. € 40,- | **80**



X3: Reunion
Die Neuauflage des Genremixes ist actionlastiger, dennoch spielt der Handel nach wie vor die größte Rolle, wenn Sie im **X**-Universum erfolgreich sein wollen. Vorsicht: extreme Hardware-Anforderungen!

Ausgabe: 01/06 | Deep Silver | Ca. € 45,- | **78**

STRATEGIE
TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Stefan Weiß





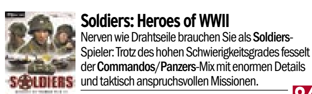
Codename: Panzers - Phase 2
Phase 2 inszeniert Echtzeit-Gefechte auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Grafik, KI, Steuerung, Spielprinzip blieben fast unverändert. Neu sind Underdover-Missionen bei Dunkelheit.

Ausgabe: 09/05 | CDV | Ca. € 30,- | **86**



Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und zu langatmig sind, der kauft sich **Panzers**.

Ausgabe: 07/04 | CDV | Ca. € 15,- | **85**



Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades fesselt der **Commandos**/**Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.

Ausgabe: 09/04 | Codemasters | Ca. € 15,- | **84**




Freedom Force vs. The Third Reich
Dass Echtzeit-Taktik und Comic-Ambiente harmonieren können, beweist der famose Nachfolger von **Freedom Force**: 24 intelligent ausgearbeitete Superhelden treten gegen abgedrehte Nazibösewichte an.

Ausgabe: 06/05 | Dtp | Ca. € 20,- | **82**



Full Spectrum Warrior
Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist in Wirklichkeit aber ein waschechtes, extrem realistisches Taktikspiel. Einziger Nachteil ist der hohe Schwierigkeitsgrad – Speicherpunkte bei einem Taktikspiel nerven!

Ausgabe: 11/04 | THQ | Ca. € 10,- | **80**

ACTION
EGO-SHOOTER

vorgestellt von Oliver Haake

Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.

Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 35,- | **91**

Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.

Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | Ca. € 15,- | **89**

F.E.A.R.
Schon fast ein Taktik-Shooter: Die Gegner in **F.E.A.R.** verhalten sich so intelligent, dass man behutsam vorgehen muss – die Zeitlupe hilft. Weil die Spielzeit kurz ist und die Abwechslung fehlt, reicht es nicht für die 90.

Ausgabe: 11/05 | Vivendi Universal | Ca. € 43,- | **86**

Call of Duty 2
Dichte Atmosphäre, bombastische Optik – ganz klar der beste Shooter vor der Kulisse des Zweiten Weltkriegs. Mit acht bis zehn Stunden Spielzeit ein kurzes, aber intensives Ballervergnügen.

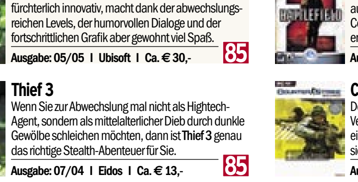
Ausgabe: 01/06 | Activision | Ca. € 50,- | **85**

Chronicles of Riddick
Man braucht kaum zehn Stunden, um diesen Ego-Shooter durchzuspielen. Doch die haben es in sich: Als virtueller Vin Diesel schleicht, rätselt und ballert man sich durch das härteste Gefängnis seit Alcatraz.

Ausgabe: 01/05 | Vivendi | Ca. € 20,- | **85**

ACTION
TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Oliver Haake



Splinter Cell 3: Chaos Theory
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.

Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 30,- | **85**

Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.

Ausgabe: 07/04 | Eidos | Ca. € 13,- | **85**

Commandos: Strike Force
Das geniale Spielprinzip funktioniert auch noch nach dem Sprung in die dritte Dimension. Das Zweite-Weltkriegs-Szenario wirkt nicht abgegriffen, sondern bietet intelligente Taktik gepaart mit Action.

Ausgabe: 04/06 | Eidos | Ca. € 45,- | **84**



SWAT 4
Sagen Sie dem Verbrechen den Kampf an! In **SWAT 4** befreien Sie mit Ihrer fünfköpfigen Polizeieinheit Geiseln und verhaften Bankräuber. KI und Steuerung sind allererste Sahne, leider gibt es keine Story.

Ausgabe: 05/04 | Vivendi | Ca. € 30,- | **83**



Star Wars: Republic Commando
Taktik-Shooter müssen nicht zwangsläufig kompliziert sein: **Republic Commando** wartet mit einer intuitiven Steuerung und sehr guter Team-KI auf. Dafür bleibt die Abwechslung auf der Strecke.

Ausgabe: 04/05 | Activision | Ca. € 24,- | **81**

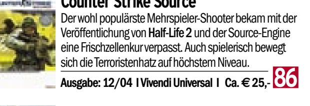
ACTION
MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Ansgar Steidle



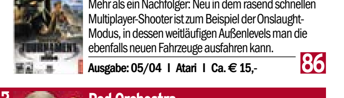

Battlefield 2
Battlefield 2 bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fördert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamorientiertes Handeln. Ein würdiger Genre-König.

Ausgabe: 08/05 | Electronic Arts | Ca. € 39,- | **91**



Counter Strike Source
Der wohl populärste Mehrspieler-Shooter bekam mit der Veröffentlichung von **Half-Life 2** und der Source-Engine eine Frischzellenkur verpasst. Auch spielerisch bewegt sich die Terroristenhatz auf höchstem Niveau.

Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 25,- | **86**

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.

Ausgabe: 05/04 | Atari | Ca. € 15,- | **86**

NEUZUGANG

Red Orchestra
Das ursprünglich als **Unreal Tournament 2004**-Mod begonnene Projekt bietet wie **Day of Defeat Source** eine dicht Zweite-Weltkriegs-Atmosphäre und eine breite Palette an Fahrzeugen.

Ausgabe: 06/06 | Steam | Ca. € 25,- | **83**



Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.

Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **83**

ACTION
ACTION-ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß





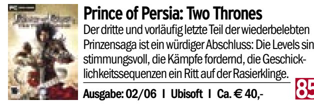
Grand Theft Auto San Andreas
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt gar das geniale **Vice City**.

Ausgabe: 08/05 | Take 2 | Ca. € 40,- | **91**



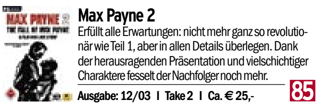
Grand Theft Auto Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!

Ausgabe: 07/03 | Take 2 | Ca. € 28,- | **89**



Tomb Raider: Legend
Das Spielprinzip bekommt nach zehn Jahren frische Impulse. Die Abenteuer aus Laras Jugend und der Gegenwart überzeugen mit spannender Story, motivierenden Rätseln und ausgefeilten Schauplätzen.

Ausgabe: 05/06 | Eidos | Ca. € 47,- | **86**



Prince of Persia: Two Thrones
Der dritte und vorläufig letzte Teil der wiederbelebten Prinzensaga ist ein würdiger Abschluss: Die Levels sind stimmungsvoll, die Kämpfe fordernd, die Geschicklichkeitssequenzen ein Ritt auf der Rasierklinge.

Ausgabe: 02/06 | Ubisoft | Ca. € 40,- | **85**

Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger noch mehr.

Ausgabe: 12/03 | Take 2 | Ca. € 25,- | **85**

ACTION
SCI-FI-ACTION

vorgestellt von Ansgar Steidle

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.

Ausgabe: 04/03 | Microsoft | Ca. € 15,- | **82**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.

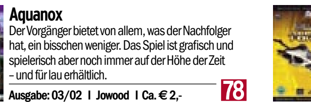
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 5,- | **81**

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.

Ausgabe: 11/03 | THQ | Ca. € 4,- | **80**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.

Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Ca. € 7,- | **80**



Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.

Ausgabe: 03/02 | Jowood | Ca. € 2,- | **78**

ACTION
SIMULATIONEN

vorgestellt von Benjamin Bezold



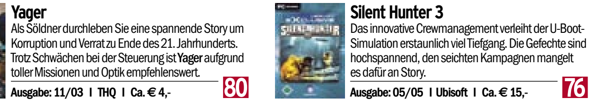
IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.

Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | Ca. € 10,- | **80**



Secret Weapons over Normandy
Mit zwei zugedrückten Augen geht **SWoN** als Flugsimulation durch, in der Sie mit Prototypen während des Zweiten Weltkriegs aufregende Dogfights bestreiten. Die Story tröstet über die angestaubte Grafik hinweg.

Ausgabe: 02/04 | Activision | Ca. € 10,- | **79**



Silent Hunter 3
Das innovative Crewmanagement verleiht der U-Boot-Simulation erstaunlich viel Tiefgang. Die Gefechte sind hochspannend, den seichten Kampagnen mangelt es dafür an Story.

Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- | **76**



Flight Simulator 2004
Das dynamische Wettersystem sorgt für plötzliche Witterungsänderungen. Ansonsten begeistert der neunte **Flight Simulator** durch seinen hohen Realismusgrad. Es gibt nach wie vor keine Pilotenkarriere.

Ausgabe: 09/03 | Microsoft | Ca. € 40,- | **76**



Falcon 4.0: Allied Force
Die realistischste moderne Flugsimulation am Markt besticht durch die dynamische Kampagne. Leider fehlt eine gute Flugschule, sodass nicht nur Gelegenheitspiloten am hohen Schwierigkeitsgrad scheitern.

Ausgabe: 09/05 | ASH | Ca. € 30,- | **74**

ABENTEUER
ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß





Ankh
Wie Phoenix aus der Asche: **Ankh** setzt mit professionellen Dialogen und einnehmendem Charme dem schwächelnden Genre die Krone auf. Nur etwas simpel und zu kurz geraten.

Ausgabe: 12/05 | Bhv | Ca. € 38,- | **84**



The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.

Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow/Dtp | Ca. € 20,- | **81**



Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.

Ausgabe: 01/03 | Dtp | Ca. € 10,- | **80**




The Moment of Silence
Die exzellente Hintergrundgeschichte und die großartigen Synchronsprecher katapultieren **The Moment of Silence** in die Liste der besten fünf Adventures. Größter Schwachpunkt: die hakelige Steuerung.

Ausgabe: 11/04 | Dtp | Ca. € 20,- | **79**




Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren.

Ausgabe: 05/04 | Dtp | Ca. € 20,- | **79**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE

vorgestellt von Felix Schütz



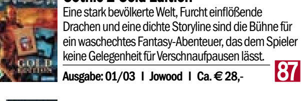

The Elder Scrolls 4: Oblivion
Ein Traum für erfahrene Rollenspieler: Glaubwürdige Charaktere in einer lebendigen, gigantischen Welt, garniert mit klugen Quests und brillanter Grafik. Nur das konsolige Interface könnte besser sein.

Ausgabe: 05/06 | Take2 | Ca. € 50,- | **91**



Knights of the Old Republic
Das Star Wars-Rollenspiel macht fast alles richtig, nur die Kämpfe unterfordern Profis und die Grafik wirkt veraltet. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.

Ausgabe: 01/04 | Activision | Ca. € 30,- | **89**



Gothic 2 Gold Edition
Eine stark bevölkerte Welt, Furcht einflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für Verschnaufpausen lässt.

Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 28,- | **87**

Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.

Ausgabe: 02/05 | Activision | Ca. € 25,- | **86**



Knights of the Old Republic 2
Grafik und KI sind nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Weil die fantastische Story und die klugen Quests im letzten Drittel spürbar nachlassen, ist KotOR 2 insgesamt etwas schwächer als der Vorgänger.

Ausgabe: 04/05 | Activision | Ca. € 30,- | **84**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß

Dungeon Siege 2
Im Mehrspielermodus führt **Diablo 2** das Genre an, doch für Solisten ist **Dungeon Siege 2** erste Wahl: Die riesige Welt begeistert, die Gegenstände wecken Sammelwut, die Charakterentwicklung motiviert.

Ausgabe: 10/05 | Microsoft | Ca. € 39,- | **84**



Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist zwar völlig veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakterentwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.

Ausgabe: 08/00 | Vivendi | Ca. € 10,- | **83**

Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.

Ausgabe: 03/04 | Take 2 | Ca. € 31,- | **81**



Fable: The Lost Chapters
Sie starten Ihre Heldenlaufbahn als kleiner Junge – und gehen als alter Mann in Rente. Das ist innovativ. Doch die Kämpfe sind zu einfach und die Spielzeit ist zu kurz – es fehlt die wahre Herausforderung.

Ausgabe: 11/05 | Microsoft | Ca. € 38,- | **80**

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch saubere 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspielanfänger gut geeignet.

Ausgabe: 06/02 | Microsoft | Ca. € 10,- | **79**

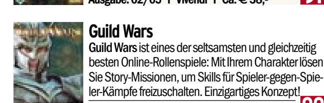
ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Felix Schütz



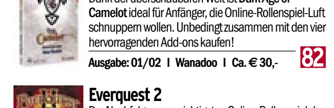
World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel markiert die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht ihresgleichen.

Ausgabe: 02/05 | Vivendi | Ca. € 38,- | **91**



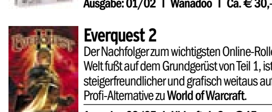
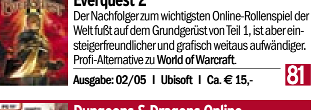
Guild Wars
Guild Wars ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-Rollenspiele: Mit Ihrem Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe freizuschalten. Einzigartiges Konzept!

Ausgabe: 07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,- | **88**



Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Unbedingt zusammen mit den vier hervorragenden Add-ons kaufen!

Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | Ca. € 30,- | **82**

Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwändiger. Profi-Alternative zu **World of Warcraft**.

Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- | **81**



NEUZUGANG

Dungeons & Dragons Online
Auf Basis der **D&D**-Regeln werden vor allem Gruppenspieler dank schöner Quests und flotter Kämpfe unterhalten. Es gibt kein PvP oder Crafting, dadurch mangelt es an Langzeitmotivation.

Ausgabe: 06/05 | Atari | Ca. €50,- | **72**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von Christian Sauerteig



Tiger Woods PGA Tour 06
Das neue **Tiger Woods** entführt Sie ins 19. Jahrhundert, wo Sie sich mit den Legenden des Golfsports messen. Erstmals dürfen Sie mit dem Gamepad abschlagen. Ein Muss für Golf-Anhänger.

Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 41,- | **87**



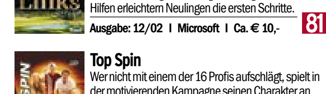
Tiger Woods PGA Tour 2005
Tiger Woods PGA Tour 2005 ist alles andere als ein müder Aufguss des Vorgängers. Dank des Editors Game Face 2 können Sie Ihr eigenes Abbild ins Spiel importieren; neue Spielmodi runden das Ganze ab.

Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | Ca. € 20 | **85**



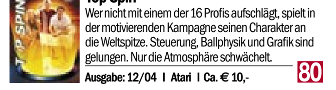
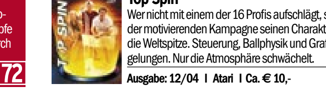
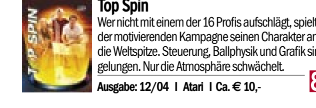
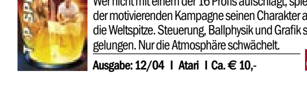
Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten sind nutzbar – das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt aber, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.

Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | Ca. € 15,- | **83**

Links LS 2003
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.

Ausgabe: 12/02 | Microsoft | Ca. € 10,- | **81**

Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.

Ausgabe: 12/04 | Atari | Ca. € 10,- | **80**

SPORT
FUSSBALL-SIMULATIONEN

vorgestellt von Christian Sauerteig

Pro Evolution Soccer 5
Der aktuelle Platzhirsch im Fußballgenre: Authentische Animationen, realistischere Schiris und Spielzüge, herausragende KI. Besser können Sie nirgendwo virtuell Fußball spielen.

Ausgabe: 12/05 | Konami | Ca. € 25,- | **90**

Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspielermodus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.

Ausgabe: 01/05 | Konami | Ca. € 15,- | **90**

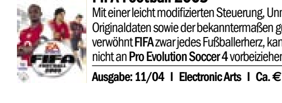
Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 3 des Fußballs. Auch Profis haben hier ihren Spaß.

Ausgabe: 12/03 | Konami | Ca. € 10,- | **88**



FIFA 06
Das neue **FIFA 06** besticht in erster Linie durch seinen motivierenden Manager-Modus und die Originallizenzen. Das Gameplay ist hingegen zu schnell ausgefallen. Somit reicht es nur für einen guten dritten Platz.

Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **84**




FIFA Football 2005
Mit einer leicht modifizierten Steuerung, Unmengen an Originaldaten sowie der bekanntermaßen guten Grafik verwöhnt **FIFA** zwar jedes Fußballerherz, kann jedoch nicht an **Pro Evolution Soccer 4** vorbeiziehen.

Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **81**

SPORT
AMERICAN SPORTS

vorgestellt von Christian Sauerteig



NBA Live 06
Der bisher beste Teil der Basketball-Simulation begeistert mit einer noch detaillierteren Optik und den neuen Superstar-Moves. Die künstliche Intelligenz der Mit- und Gegenspieler ist überragend.

Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **91**



NBA Live 2005
Neben gewohnt guter Grafik erwarten Sie in **NBA Live 2005** variantenreichere Dribblings, Dunks und Alley-Oops. Außerdem überzeugt der neue „All Star Weekend"-Modus mit Slam-Dunk-Wettbewerb.

Ausgabe: 12/04 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **88**



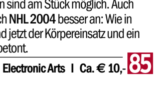
NHL 06
Die komplizierte Steuerung des Vorgängers wurde durch eine sehr viel intuitivere ersetzt und geht erfreulich leicht von der Hand. Die neuen Superstar-Tricks sind so genial wie die KI der Kufencracks.

Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **87**



Madden NFL 2006
So viel Spaß wie dieses Jahr machte EA Sports Lederei-Jagd schon lange nicht mehr. Neben der famosen Grafik verzückt die überarbeitete Steuerung. Sehr einsteigerunfreundlich.

Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **87**


NHL 2004
Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität sind jetzt der Körpereinsatz und ein präzises Passspiel betont.

Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | **85**

SPORT
MOTORSPORT

vorgestellt von Benjamin Bezold

DTM Race Driver 3
Der dritte Teil der **Race Driver**-Serie fesselt auch ohne motivierenden Karrieremodus an den Bildschirm. Dem nochmals gesteigerten Umfang sei Dank. Einziger Kritikpunkt: Die teils zu aggressiven KI-Gegner.

Ausgabe: 04/06 | Codemasters | Ca. € 45,- | **89**

GT Legends
Der **GTR**-Nachfolger widmet sich den Motorsportklassikern der 60er- und 70er-Jahre. Die hervorragende Fahrphysik sorgt für ein authentisches Rennerlebnis, der Karrieremodus für Langzeitmotivation.

Ausgabe: 11/05 | 10tacle | Ca. € 45,- | **89**



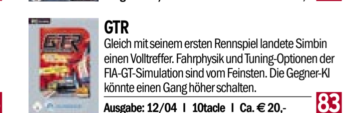

Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karrieremodus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 3 der Motorsport-Charts.

Ausgabe: 11/04 | Codemasters | Ca. € 28,- | **88**




DTM Race Driver 2
Was für eine Vielfalt: Spielmodi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation ganz weit vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.

Ausgabe: 06/03 | Codemasters | Ca. € 30,- | **84**

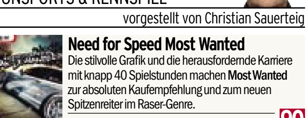


GTR
Gleich mit seinem ersten Rennspiel landete Simbin einen Volltreffer. Fahrphysik und Tuning-Optionen der FIA-GT-Simulation sind vom Feinsten. Die Gegner-KI könnte einen Gang höher schalten.

Ausgabe: 12/04 | 10tacle | Ca. € 20,- | **83**

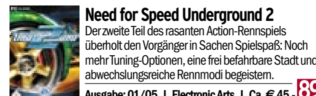
SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL

vorgestellt von Christian Sauerteig


Need for Speed Most Wanted
Die stilvolle Grafik und die herausfordernde Karriere mit knapp 40 Spielstunden machen **Most Wanted** zur absoluten Kaufempfehlung und zum neuen Spitzenreiter im Raser-Genre.

Ausgabe: 01/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **90**

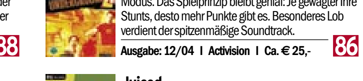




Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.

Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **89**

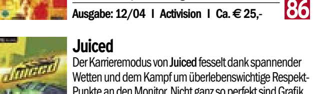
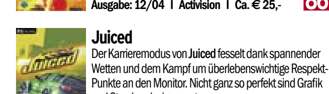
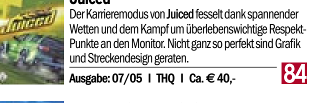






Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.

Ausgabe: 12/04 | Activision | Ca. € 25,- | **86**

Juiced
Der Karrieremodus von **Juiced** fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind Grafik und Streckendesign geraten.

Ausgabe: 07/05 | THQ | Ca. € 40,- | **84**





Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat mit einem kräftig überarbeiteten Karrieremodus frischen Wind in seine **Pro Skater**-Reihe gebracht. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** extrem spaßig.

Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | Ca. € 20,- | **80**

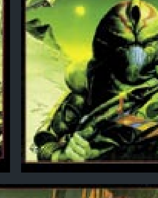
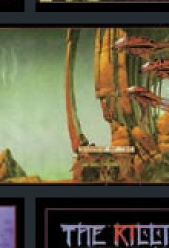
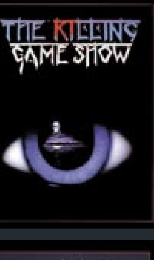
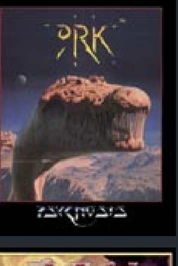
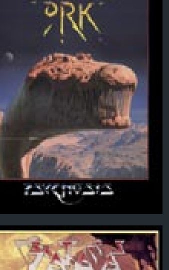
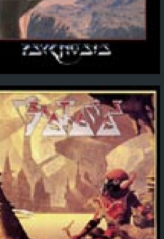
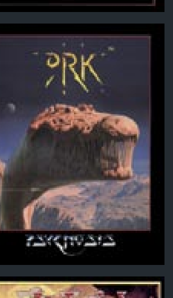
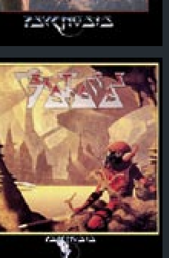
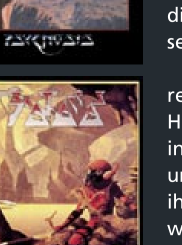
SPUREN SUCHE

ENTWICKLER, DIE FÜR DEN BRITISCHEN PUBLISHER PSYGNOSIS TÄTIG WAREN, BLICKEN AUF GOLDENE ZEITEN ZURÜCK.
WAS IST DAVON GEBLIEBEN?

Der Kampf um den Markt der Computer- und Videospiele ist für viele Entwickler zu einem Überlebenskampf geworden – unzählige Seiten mit ernüchternden Inhalten könnten zu diesem Thema gefüllt werden. Ist in dieser Zeit Nostalgie angebracht? Was könnte uns beispielsweise die Erinnerung an den in Liverpool ansässigen Entwickler Psygnosis lehren – über den üblichen Vergleich hinaus, wie experimentierfreudig die Industrie einst war und als wie festgefahren sie heute gilt? Um eine Antwort zu erhalten, stellen wir die Frage andersherum: Was haben die Entwickler selbst aus den vergangenen Zeiten gelernt? Eine Gemeinschaft von Künstlern, als Inhouse-Entwickler bei Publisher Psygnosis angestellt, die es bis in die vordersten Reihen der modernen Industrie geschafft haben.

Stellen wir uns vor, dass es die Talente von Psygnosis niemals in der Geschichte der Computerspiele gegeben hätte. Das würde in der Industrie, so wie sie heute ist, eine große Lücke hinterlassen. Manches Entwicklerstudio würde nicht in der Form existieren, in der wir es kennen: Bizarre Creations, Creative Assembly, Traveller's Tales, Sony Studio Liverpool, Reflections, Rockstar, Real Time Worlds, BigBig (ins Leben gerufen von dem Psygnosis-



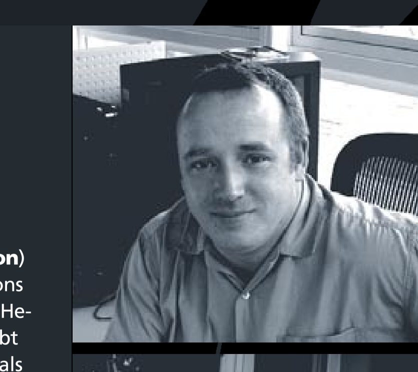











Die Verpackungen der Psygnosis-Spiele, die von Mitte bis Ende der 80er Jahre – in der Zeit vor *Lemmings* – erschienen, zeugen von dem künstlerischen Anspruch, mit dem SF- und Fantasy-Themen präsentiert wurden. Eine Qualität, die unter aktuellen Veröffentlichungen ihresgleichen sucht. Die Artworks von Künstlern wie Roger Dean und Peter Andrew Jones spiegelten nur selten das visuelle Design der entsprechenden Spiele wider.

Gründer **Ian Hetherington**) und natürlich Hetheringtons eigene Evolution Studios. Hetherington selbst beschreibt die Psygnosis-Philosophie als „Talente großziehen, Ergebnisse bringen", und kaum einer von denen, die wir interviewt haben, würden dem widersprechen. „Sie alle kamen zu mir mit dem Keim einer Idee", beginnt Hetherington, „eine halbfertige Demo auf einem Amiga oder einem ST. Als ich zum ersten Mal **Martyn Chudley** traf [welcher später Bizarre Creations gründete], arbeitete er an *The Killing Game Show*. Um daraus einen lebensfähiges kommerzielles Projekt zu machen, liehen wir ihm ein ST-Festplattenlaufwerk, welches es ihm ermöglichte, das Game so weit zu entwickeln, dass er es vorzeigen konnte. Dann konnten wir in die Produktionsphase gehen."

„Ich entwickelte die ganze Zeit mit einer einzigen Maschine", erinnert sich Chudley, „alles zum Laufen bringen, kompilieren, Fehler beheben – und dabei benutzte ich nur eine Floppy Disk. Schließlich besorgte Ian mir ein Festplattenlaufwerk. Das beschleunigte die Entwicklung um das Tausendfache."

„Martyn war sehr erfolgreich in dem Business", erzählt Hetherington, „er hatte etwas in sich – Arbeitsethik, Talent und so etwas – und wir gaben ihm Raum und Mittel dafür, wir sagten ihm, dass er sich keine Sorgen machen sollte, wo er die nächste Miete hernehmen sollte: ‚Schreib uns einfach nur ein Game'."





Von oben nach unten: Nick Burcombe (SCEE Studio Liverpool), Jon Burton (Gründer von Traveller's Tales), Ian Hetherington (Mitbegründer von Evolution und BigBig), Martin Edmonson (Mitbegründer von Reflections), Martin Chudley (Gründer von Bizarre Creations).

Martin Edmonson, Gründer von Reflections, erinnert sich an die frühen Tage: „Psygnosis war wie eine Familie, deren Mitglieder eng miteinander verbunden sind. Die meisten Entwickler, die dort anfingen, blieben und entwickelten weitere Games für das Unternehmen. Wir zeigten ihnen eine sehr frühe Demo von *Shadow Of The Beast* und Ian und Co. entschieden, dieses Projekt zu unterstützen – trotz der Tatsache, dass der ST sich fünf Mal besser verkaufen würde als der Amiga. Viele andere Publisher sagten: ‚Ja, das sieht fantastisch aus, aber können Sie uns bitte zuerst eine ST-Version geben?"

Die Geschichte von **Jon Burton**, Gründer von Traveller's Tales, ist ganz ähnlich: „Als wir zum ersten Mal mit Psygnosis Kontakt aufnahmen, war alles, was wir hatten, eine einfache Demo von *Leander*. Im Spiel gab es nur eine einzige Kreatur – einen Drachen. Ian bewies seine Fähigkeit, mit den Entwicklern zu sprechen, ihre Ideen anzusehen und so zu erkennen, ob sie Talent hatten oder nicht."

Wir sprechen auch mit **Nick Burcombe**, Original-Designer von *Wipeout*: „Im Jahr 1987 wurde ich von Jonathan [Ellis – Mitbegründer von Psygnosis] und Ian eingeladen, um während der Schulferien einige Spiele zu testen, damit ich mir etwas dazuzuverdienen könnte. ‚Für's Spielen bezahlt werden? Sind die verrückt?', dachte ich mir. Ich konnte mein Glück nicht fassen. 1989 bekam ich dann eine feste Anstellung als erster Inhouse-Tester des Unternehmens. Um ehrlich zu sein, ich hatte keine Ahnung, was da auf mich zukommen würde oder was man von mir erwartete. Nichts war so ernüchternd wie die inzwischen vertrauten TRCs [Technical Requirements Checklist]. Meine Arbeitsanweisung war einfach: ‚Spiel das Game bis du schwarz wirst und versuche, mit dem begrenzten

„IN DEN SPÄTEN 80ER JAHREN WURDE ES RISKANTER, SEINE IDEEN SELBST ZU ENTWICKELN."

Ian sah offensichtlich Potenzial in unserer Arbeit und bot uns an, das Projekt zu unterstützen. Wir einigten uns darauf, dass wir in einem Monat wiederkommen würden, wenn wir sicher sein konnten, dass wir auch wirklich in der Lage waren, dieses Spiel zu entwickeln. In der Original-Demo war eigentlich noch keinerlei Inhalt vorhanden. Doch technischen Vokabular eines Neulings zu beschreiben, wo es hakt.'

„In dem Sinne pflegte Psygnosis stets sein geistiges Eigentum, es zog tatsächlich Talente groß und brachte Ergebnisse. Den Anfang machte *Brataccas*. Nicht jedes der frühen Spiele war perfekt, doch immerhin floss das Geld direkt zum Unternehmen

zurück und nicht in die Taschen eines Dritten. Dadurch war es Psygnosis möglich, die Förderung der Talente weiterzuführen. Selbst später, als auch Dritt-Entwickler ins Spiel kamen, fuhr das Unternehmen fort, Talente im eigenen Haus zu fördern."

„Ich hatte nie Bedenken, auf Hindernisse zu stoßen – es gab nichts, was wir nicht angreifen konnten", sagt Hetherington. „Wenn ein Entwickler um diese Philosophie weiß und sicher sein kann, dass wir ihn unterstützen, dann erbringt er vortreffliche Leistungen."



Eine Aufnahme von Psygnosis-Mitarbeitern aus den frühen Jahren des Unternehmens: Martin Edmonson (Dritter von links), Tim Ansell, Gründer von Creative Assembly (Fünfter von links), daneben John White, Gründer von Studio 3 (jetzt Teil von EA Northwest). Daneben Hetherington, rechts neben ihm Russell Kay, Gründer von Visual Science. Last but not least David Jones, einer der Entwickler von *Lemmings* und *GTA* und Vorsitzender von Real Time Worlds (Vierter von rechts).

Es fällt schwer zu glauben, dass alles, was Psygnosis in seine Entwickler investierte, Geld, Ressourcen und Anerkennung war. Entsprechend der Analogie, dass das Unternehmen der Stamm eines gedeihenden Familienbaumes war, müsste der Publisher da nicht etwas vermittelt haben, das weitervererbt werden konnte, so etwas wie einen Ethos? Die Antwort könnte in der schwer fassbaren Qualität der frühen Produkte des Unternehmens liegen. Jenseits des kaum erkennbaren Logos war das Markenzeichen der Firma eine Mischung aus technischer Brillanz, prächtigen Storys und einem eigenen Stil des Game-Designs. Aber für ein Unternehmen, das ausschließlich mit seinem geistigen Eigentum arbeitete, war die Identität ein wichtiger Aspekt, wie Hetherington erklärt: „Da war einiges durcheinandergeraten – die Leute wussten nicht, ob die Marke nun das Game war, der Publisher oder der Entwickler. Zunächst sorgten wir für einen charakteristischen Look der Verpackung. Es war schwierig, mit so unterschiedlichen Entwicklern ein bestimmtes Level an Produkt-Qualität aufrechtzuerhalten. Ich glaube, uns wurde oft nachgesagt, dass wir uns zu sehr von der Technologie leiten lassen und manchmal war dies sicher berechtigt. Aber wir waren auch erfolgreich – jeder hat doch schlechte und gute Produkte."

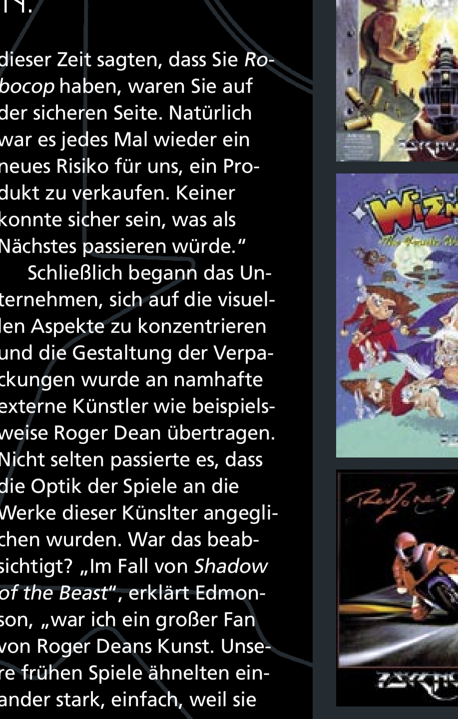
„MIT *LEMMINGS* WURDE KLAR, DASS ES SICH LOHNT, AUF EIN STARKES GAMEPLAY STATT NUR AUF STARKE BILDER ZU SETZEN."

Die Erinnerung an das frühe Portfolio von Psygnosis ist eine angenehme, vor allem angesichts immer stärker werdenden Befürchtungen, dass das Geschäft mit Lizenzen alles dominieren würde. Selbst in der späten 80ern wurde es für ein Unternehmen zunehmend riskanter, seine Ideen selbst zu entwickeln statt sie anderswo zu kaufen. „Wenn Sie sich Ocean Software oder Mirrorsoft anschauen", fährt Hetherton fort, „so gab es überall ein Risiko. Wenn Sie die richtige Lizenz kaufen und ein halbwegs ordentliches Entwicklerteam haben, konnten sie es etwas verringern. Wenn Sie zu dieser Zeit sagten, dass Sie *Robocop* haben, waren Sie auf der sicheren Seite. Natürlich war es jedes Mal wieder ein neues Risiko für uns, ein Produkt zu verkaufen. Keiner konnte sicher sein, was als Nächstes passieren würde."

Schließlich begann das Unternehmen, sich auf die visuellen Aspekte zu konzentrieren und die Gestaltung der Verpackungen wurde an namhafte externe Künstler wie beispielsweise Roger Dean übertragen. Nicht selten passierte es, dass die Optik der Spiele an die Werke dieser Künsler angeglichen wurden. War das beabsichtigt? „Im Fall von *Shadow of the Beast*", erklärt Edmonson, „war ich ein großer Fan von Roger Deans Kunst. Unsere frühen Spiele ähnelten einander stark, einfach, weil sie



„Ursprünglich hieß es *Robodragon*", erinnert sich Chudley an *The Killing Game Show*. „Ich verschickte fünf Disketten, eine davon an Psygnosis. Das Budget-Jahr ging gerade zu Ende, und da ich so billig war – ich verlangte 500 Pfund pro Monat, berechnete das aber dann nur alle zwei Monate – konnten sie es sich leisten."



Mit der Erkenntnis, dass einem etablierten Publisher ein breiterer Markt zugänglich ist und vom Erfolg von *Lemmings* angetrieben, brachte Psygnosis in den 90er Jahren diverse Titel auf den Markt. Projekte wie *Aquaventura* und technisch eindrucksvolle Flagschiffe wie *Microcosm* aus dem Jahr 1993 führten die frühere Thematik fort, die so gut zum Logo der Firma passte. Doch die exotische Fantasy-Thematik trat allmählich in den Hintergrund.

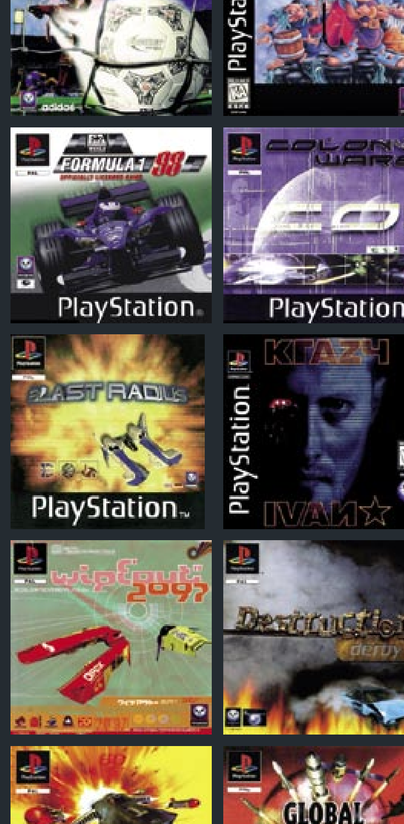
eine hohe Qualität und einen außerordentlichen Stil erreicht hatten. Wir selbst wollten das so, wir wurden da nicht hineingedrängt. Was das Design angeht, so ließ Psygnosis jedem seine eigenen Vorstellungen. Ich kann mich nicht daran erinnern, dass Ian oder jemand anderes versucht hätte, uns irgendwelche Vorschriften in dieser Hinsicht zu machen. Und Hetherington erinnert sich: Hinblick auf die künstlerische Gestaltung oder auf die Verpackung eine andere Richtung eingeschlagen wurde. Aber Spiele-Packung war alles andere als unwichtig. Ich erinnere mich an den Protest, als die Verpackungen zu flachen braunen Pappschachteln, ähnlich Pizza-Schachteln, umgewandelt wurden. Einige Kunden waren total entsetzt. Aber dadurch konnte ein Heidengeld gespart werden. Diese rationale Entscheidung wurde wahrscheinlich getroffen, nachdem Lemmings sich eine Million Mal verkauft hatte - verständlicherweise."

„DIE ZEITEN, IN DENEN MAN DEALS AUS EINER LAUNE HERAUS MACHT, SIND VORBEI."

„Die Entwickler sahen diese Bilder der externen Künstler Tag für Tag". „Sie wussten es wahrscheinlich nicht besser [als sie einfach nachzuahmen] und wir ebenfalls nicht. Doch ihre Games hatten immer eigene, charakteristische Züge, und das war gut."

Burcombe ist überzeugt, dass das zweigleisige Fahren – externes und internes optisches Design der Games – unvermeidlich war, und dass der Zeitpunkt, als sich wenig später alles für Psygnosis änderte, kein Zufall war: „Glücklicherweise hatte sich die Marke Psygnosis schon lange etabliert, bevor im

Dem ist nicht viel hinzuzufügen. Auf den Release im Jahr 1991 folgten unzählige Portierungen. Die Lemminge verankerten sich mühelos und dauerhaft im Bewusstsein der Gamer. Sie überflügelten nicht nur DMA Designs frühere Psygnosis-Titel *Menace* und *Blood Money* und prägten das Image des Publishers. „Ich glaube, als Psygnosis *Lemmings* produzierte, wurde klar, dass das Unterneh-



Als Sony ins Spiel kam, erlebte Psygnosis ein langsames Verblassen seines Marken-Images. Das Line-up des Unternehmens spiegelte die Notwendigkeit einer marktfreundlicheren Thematik wider. Für Psygnosis sollte schon bald eine totale Verschmelzung mit der internen Studio-Struktur des Unternehmens folgen. Sonys UK-Geschäfte wurden zu SCEE Studios Liverpool, Camden, Stroud und Leeds.

PRAXIS

PC GAMES HILFT

TIPPS & TRICKS-INDEX VERGANGENER AUSGABEN

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

PC GAMES HILFT

Sie haben Fragen zu unseren Tipps&Tricks-Artikeln? Die Redaktion steht Ihnen mit Rat und Tat zur Seite:

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion
hilfe@pcgames.de

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf
www.pcgames.de

Per Telefon: Für technische Fragen: **09001-101950**
Für Cheats und Tipps: **09001-101951**

Der Anruf ist nur aus dem deutschen Festnetz möglich und kostet 1,86 EUR pro Minute.

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine riesige, immer aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps (Menüpunkt „Tipps & Tricks"). Für den Download ist eine kostenlose Registrierung notwendig. Die Tipps liegen im PDF-Format vor – zum bequemen Lesen am Bildschirm, Durchsuchen und Ausdrucken.

DER PATE
Cheats

Unterbrechen Sie das Spiel mit der „Escape"-Taste und geben Sie im Pausenmenü die Cheatcodes ein. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste und setzen Sie das Spiel fort.

Cheat	Wirkung
CORLEONE	Gibt Ihnen volle Lebensenergie
STRACCI	Gibt Ihnen volle Munition
TATTAGLIA	Alle Videos sind verfügbar
CUNEO	Gibt Ihnen 5.000 Dollar

TYCOON CITY: NEW YORK
Cheats

Geben Sie im laufenden Spiel die folgenden Tastenkombinationen ein, um die entsprechende Wirkung zu erzielen.

Kombination	Wirkung
STRG+ALT+A	Erschafft 10.000 Leute
STRG+ALT+B	100 Wahrzeichen-Anleihen
STRG+ALT+C	Gibt Ihnen 1 Million Dollar

ACT OF WAR: HIGH TREASON
Cheats

Ärgern Sie sich über den unerhört hohen Schwierigkeitsgrad des Add-ons? Gut, dass die Cheats des Hauptprogramms auch hier funktionieren. Drücken Sie im Spiel die Eingabetaste und geben Sie die Codes ein.

Tastenfolge	Wirkung
blackhawkdown	Setzt Flugabwehr-Raketen an die gewünschte Position
bringoutthedead	Setzt einen Krankenwagen an die gewünschte Position
coolihaveanewcar	Ein CIA-Wagen erscheint an der gewünschten Position.
coolimthepresident	Setzt die Präsidentenfigur an die gewünschte Position
fortknox	Sie erhalten 1.000 Dollar
greenjelly	Setzt einen Polizisten an die gewünschte Position
keyholemaster	Deckte die ganze Karte auf
motherrussia	Ein T80-Panzer erscheint an der gewünschten Position
swatatyourorders	Eine SWAT-Einheit erscheint an der gewünschten Position.
yeepeekaye	Eine Superwaffe erscheint an der gewünschten Position.
ymca	Ein US-Polizist erscheint an der gewünschen Position.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
Cheats

Drücken Sie im laufenden Spiel die „Zirkumflex"-Taste (^), um die Konsole zu öffnen. Geben Sie nun die Codes ein und bestätigen Sie diese mit der Eingabetaste.

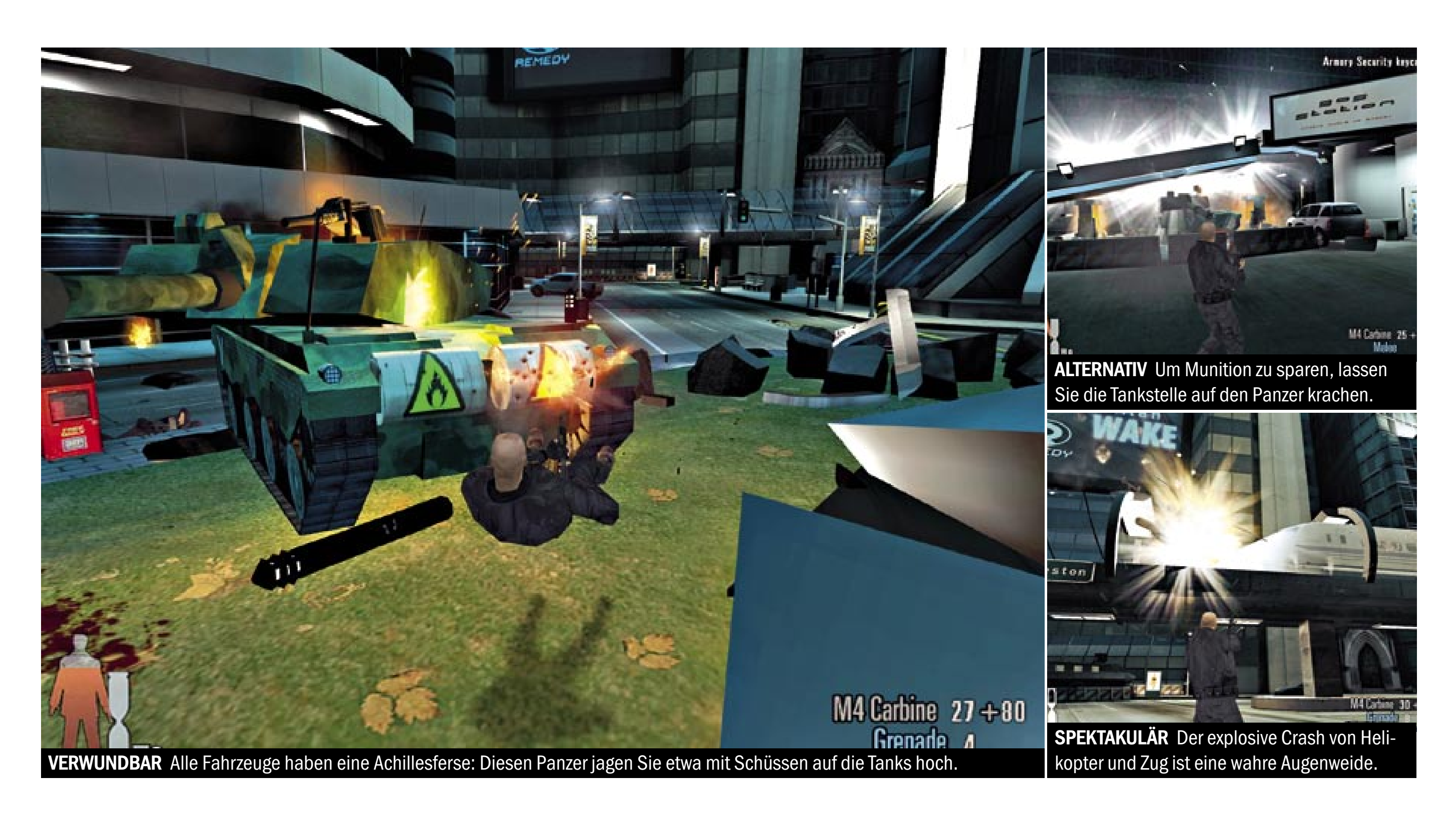
Cheat	Wirkung
tgm	Schaltet den Gott-Modus an und aus. Außerdem können Sie in diesem Modus beliebig viele Gegenstände bei sich tragen, ohne dass Sie dabei an Geschwindigkeit verlieren oder gar überlastet sind.
tcl	Schaltet den Ghost-Modus an und aus (in diesem Modus können Sie frei umherfliegen und zum Beispiel durch Wände und Türen gehen.)
help	Zeigt Ihnen alle Konsolenbefehle
modpca x, y	Dem Attribut x werden y Punkte zugefügt
modpcs x, y	Der Fähigkeit x werden y Punkte zugefügt
coc x	Zum Ort x teleportieren
kill	Die ausgewählte Figur wird sofort eliminiert
thf	Schaltet die Hilfsanzeige an und aus
unlock	Ausgewähltes Objekt aufsperren
lock x	Ausgewähltes Objekt mit Level x absperren



VERSENKEN Das Add-on **High Treason** ist viel zu schwer geraten. Zum Glück gibt es Cheats, die weiterhelfen.



BOXKAMPF Wenn Ihnen die Kämpfe in **Oblivion** mal zu schwer sind, helfen Sie sich doch mit unseren Cheats weiter.



VERWUNDBAR Alle Fahrzeuge haben eine Achillesferse: Diesen Panzer jagen Sie etwa mit Schüssen auf die Tanks hoch.

ALTERNATIV Um Munition zu sparen, lassen Sie die Tankstelle auf den Panzer krachen.

SPEKTAKULÄR Der explosive Crash von Helikopter und Zug ist eine wahre Augenweide.

Mod des Monats

Max Payne 2

7th Serpent | Unser DVD-exklusiver Mod verpasst Ihrer Max-Payne 2-Installation mit pausenloser Action und hollywoodreifem Sound eine Frischzellenkur.

Totgesagte leben länger. Bereits 2001 als Mod für den Vorgänger gestartet und zwischenzeitlich auf Eis gelegt und dann von einem neuen Team fortgeführt, erschien im März endlich die **Max Payne 2**-Modifikation **7th Serpent**. Mit Action am laufenden Band, einem hollywoodreifen Soundtrack, aufpolierter Grafik und neuen Waffen kann man den Mod mit Fug und Recht als kleines – wenn auch recht kurzes – Meisterwerk bezeichnen.

Biotechnisch abbaubar

In naher Zukunft sind biotechnologische Eingriffe am Menschen nicht nur salonfähig, sondern auch legal geworden. Die Lebensqualität ist durch derartige Körperimplantate gestiegen. Allerdings führt die Firma Serpent Industries Böses im Schilde und entwickelt eine Methode zur Erschaffung des perfekten Soldaten. Als die Kampfmaschine ohne Gewissen der Öffentlichkeit bekannt wird, deklariert Firmenboss Frank Serpent die Vorwürfe als Verleumdungen der Konkurrenz. Aber zu spät. Schnell bilden sich Widerstandsgruppen wie H.A.B.I.T. (Humans Against Biological Intrusive Technologies), die Serpent Industries ausradieren wollen, weil die Firma nur eins verbessert: Die Qualität des Sterbens.

Spektakuläre Action

In der Rolle des Vince Petero, siebter Prototyp der ultimativen Tötungsmaschine, wurden Sie gegen Ihren Willen in Feldstudien wie etwa Attentaten „getestet". Sie können sich der Gedankenkontrolle entziehen und starten einen Rachefeldzug. Mit neuer Spielfigur, verlängerter Bullet Time und zwei neuen Waffen (MG M249 SAW, Raketenwerfer) flitzen Sie wie im Hauptspiel durch abwechslungsreiche Levels und kämpfen gegen das Police Department, das Ihnen seit Ihrem Ausbruch bei Serpent Industries auf den Fersen ist. Trotz der Implantate sind Sie nicht unbesiegbar und bemerken schnell, dass auch Deckung ein wichtiger Spielbestandteil ist. Mit Schmerztabletten frischen Sie Ihre Lebensenergie auf und erleichtern Feinde um Waffen und Munition. Wenn Helis mit spektakulären Explosionen in Bahnen krachen und Panzer unter Tankstellen begraben werden, möchte man den Machern vor Begeisterung um den Hals fallen. Das fand auch **Battlefield**-Macher DICE und so tauscht **7th Serpent**-Projektleiter Diego „Aavenr" Jiménez (21) jetzt den Uni-Platz in Costa Rica gegen einen Level-Designer-Stuhl in Schweden. **7th Serpent** glänzt aber nicht nur mit erstklassiger Grafik und neuen Graphic Novels aus der Feder des Rumänen Mates Laurentiu. Die musikalische Untermalung stammt von Chad Seiter, der auch am Soundtrack zu **Mission Impossible 3** werkelte. Zur Installation entpacken Sie die Datei in Ihr **Max Payne 2**-Verzeichnis. Starten Sie dann **Max Payne 2** und wählen im Launcher „7th Serpent Crossfire" aus. Beachten Sie bitte das mitinstallierte Handbuch und die Readme-Datei. Die zweite Episode von **7th Serpent** ist unter dem Namen **Genesis** bereits in Planung. (mb)

Runterladen lohnt!

Neben den oben genannten Erweiterungen empfehlen wir Ihnen folgende Mods. Geben Sie zum Download einfach die vierstellige Nummer auf **www.extreme-players.de** ein:
- **Half-Life 2:** Empires: **9798**
- **Far Cry:** European Assault Mappack: **9948**
- **Doom 3:** Ninja Tournament 1.1: **10000**
- **UT 2004 (dt.):** UETF Chronicles 1.2: **10001**


STRENG
ABER
SÜSS
Kuttner.
MTV
MUSIC TELEVISION
KUTTNER. AUF MTV.
DIENSTAG & DONNERSTAG 21.00 UHR.
WWW.MTV.DE/KUTTNER
WAP.MTV.DE

Spellforce 2: Shadow Wars

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung finden Sie sieben weitere Levelkarten. Außerdem geben wir für ganz eilige Spieler schon mal Tipps für den Endkampf gegen Malacay mit auf den Weg.

Finale

Die Stahlküste

Auf eine Abbildung der letzten Kampagnenkarte haben wir bewusst verzichtet, da Sie dort lediglich dem Endgegner Malacay gegenübertreten. Wichtiger sind Tipps, wie Sie in diesem Level vorgehen.

Die Stahlküste

Klären Sie die Karte mit Ihren Schatten-Zerstörern auf, um die üblen Türme aufzuspüren. Ein Zerstörer macht mit einem Hieb das Gebäude platt. Problematisch ist, dass sich die Türme gegenseitig decken. Sprich, Sie müssen mehrere Türme gleichzeitig platt machen, damit die Zerstörer am Leben bleiben. Das erfordert zeitliche Abstimmung, ist aber machbar. Etliche Türme sind bewacht, in solchen Fällen setzen Sie Fernkampf- oder Magierhelden ein, um die roten Krabbelviecher wegzulocken.

Der Kampf gegen sich selbst

In der Kammer mit dem Pentagramm zerstören Sie zunächst die Wachen vor einem Gebäude. Sobald die roten Biester entsorgt sind, zerkloppen Sie ein Zielgebäude. Vorsicht, sofort danach erscheint eine Riesenvariante (Stufe 30) eines Ihrer Partymitglieder. Stürzen Sie sich immer mit der gesamten Truppe auf einen solchen Gegner. Setzen Sie Eiszauber ein, um den jeweiligen Fiesling festzusetzen. Wenn Sie alle Gebäude zerstört haben, laufen Sie mit einer Figur einfach die Linien des Pentagramms ab, um das Portal zu Malacays Kammer zu öffnen.



LÖSUNG Drücken Sie die Hebel in folgender Reihenfolge: 1, 3, 2, 5, 7, 6, 4, um die rechte Truhe zu öffnen. Danach drücken Sie Hebel 4, 6, 7, 3, 1 und schon gehört Ihnen der Schatz der linken Truhe.

Malacay besiegen

Der Endkampf ist nicht sonderlich schwer, lediglich das Herumteleportieren des Bossgegners macht die Sache knifflig. Benutzen Sie die Schnellauswahl (Tabulator-Taste), um Malacay fix wieder anzuvisieren und stürzen Sie sich mit Ihren besten Nahkämpfern drauf. Achten Sie darauf, dass Ihre Heiler abseits stehen. (sw)

Dun Mora

Legende

- Truhe/Schatz/Quest-Gegenstand
- Truhe mit Narren-Spielstein
- Verlorene Botschaft der Königin

Portale
- 1 Siebenburg

Reisesteine
- 1 Innere Stadt
- 2 Lagerplatz
- 3 Dämonensumpf

1 Königin Sansha
2 Leiche begraben

T Tongolems (Tonbrocken)

Tipps zu den Geistern
Wilder Geist: Kämpfen
Einsamer Geist: Leiche begraben
Ängstlicher Geist: Botschaft für Sansha holen
Gieriger Geis: Den Avatar Leben geben lassen
Zorniger Geist: Dialogfolge 1, 1, 1

S

Nadelberg



Legende

- Truhe/Schatz/Quest-Gegenstand
- Truhe mit Goldener Ritter-Spielstein
- Münztruhe

Portale

- 1 Siebenburg
- 2 Eisenfelder
- 3 Uram Gor

Reisesteine

- 1 Portal nach Lichtwasser
- 2 Tore des Bulwark
- 3 Verschütteter Minenweg
- 4 Das Bulwark
- 5 Zitadelle

1 Greifen befreien
2 Mordecay Lataya (aktiviert den geheimen Reisestein)
3 Kara

K Kalkstein
L Lenya
S Stein
Si Silber

Missionstipps:
Befehlen Sie den beiden Generälen, die Lager im Norden und Süden zu zerstören, danach lassen Sie sich von ihnen Rohstoffe liefern. Greifen Sie selbst das Lager vor dem Bulwark-Tor an. Jetzt lassen sich die Generäle nicht mehr ansprechen, liefern aber nach wie vor regelmäßig Rohstoffe.

Die Eisenfelder, Teil 2



Legende

- Truhe/Schatz/Quest-Gegenstand
- Gedankensplitter

Portale

- 1 Nadelberg
- 2 Tor der Schwerter
- 3 Norimar

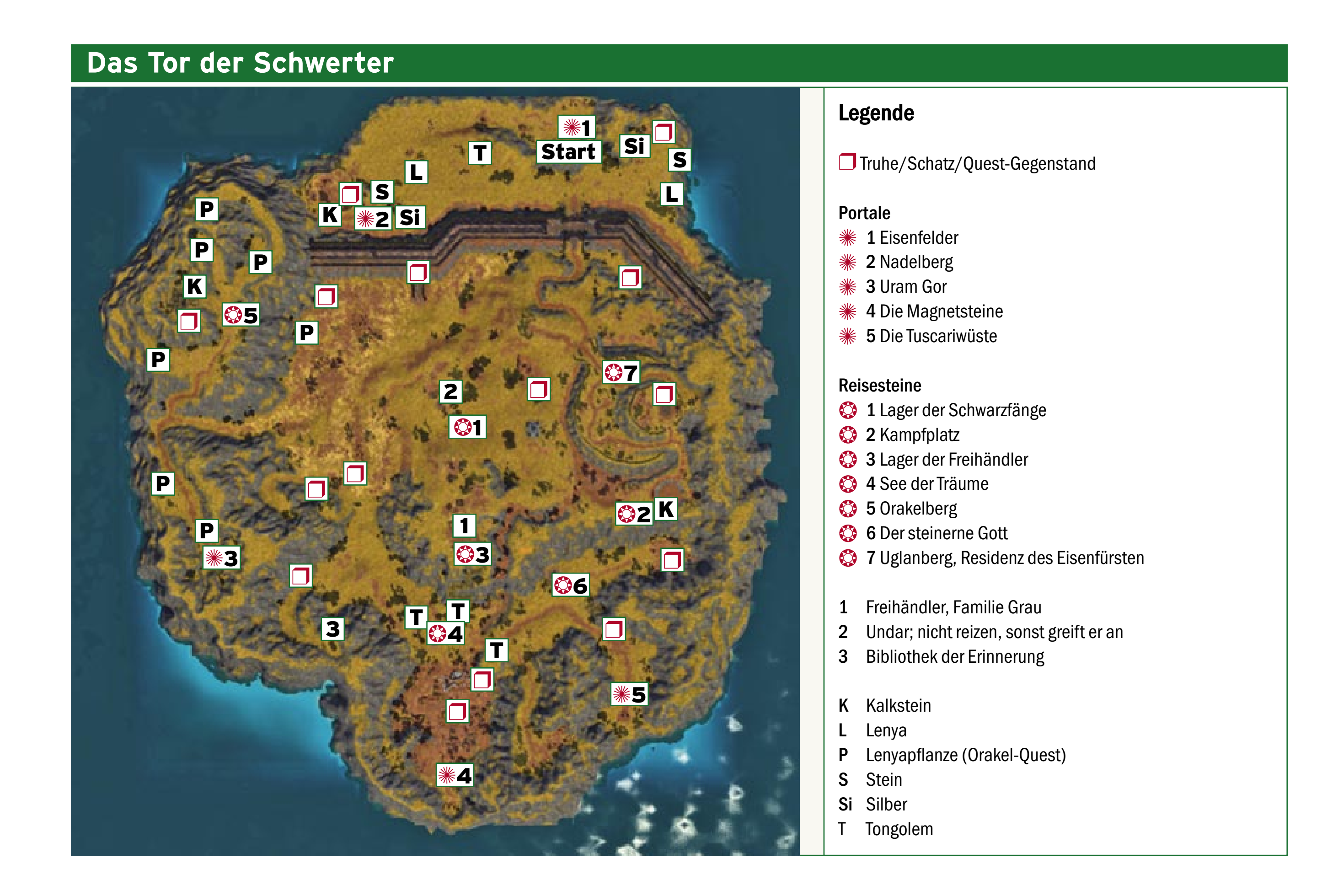
Reisesteine

- 1 Portal zum Nadelberg
- 2 Portal zum Tor der Schwerter
- 3 Östlicher Küstenpfad
- 4 Waldschrein

1 Verteidigung aufbauen
2 Schattenbasis zerstören, Gedankenstein
3 Schattenbasis zerstören
4 Verschlinger

S Stein
Si Silber
T Tongolem

Das Tor der Schwerter



Legende

- Truhe/Schatz/Quest-Gegenstand

Portale

- 1 Eisenfelder
- 2 Nadelberg
- 3 Uram Gor
- 4 Die Magnetsteine
- 5 Die Tuscariwüste

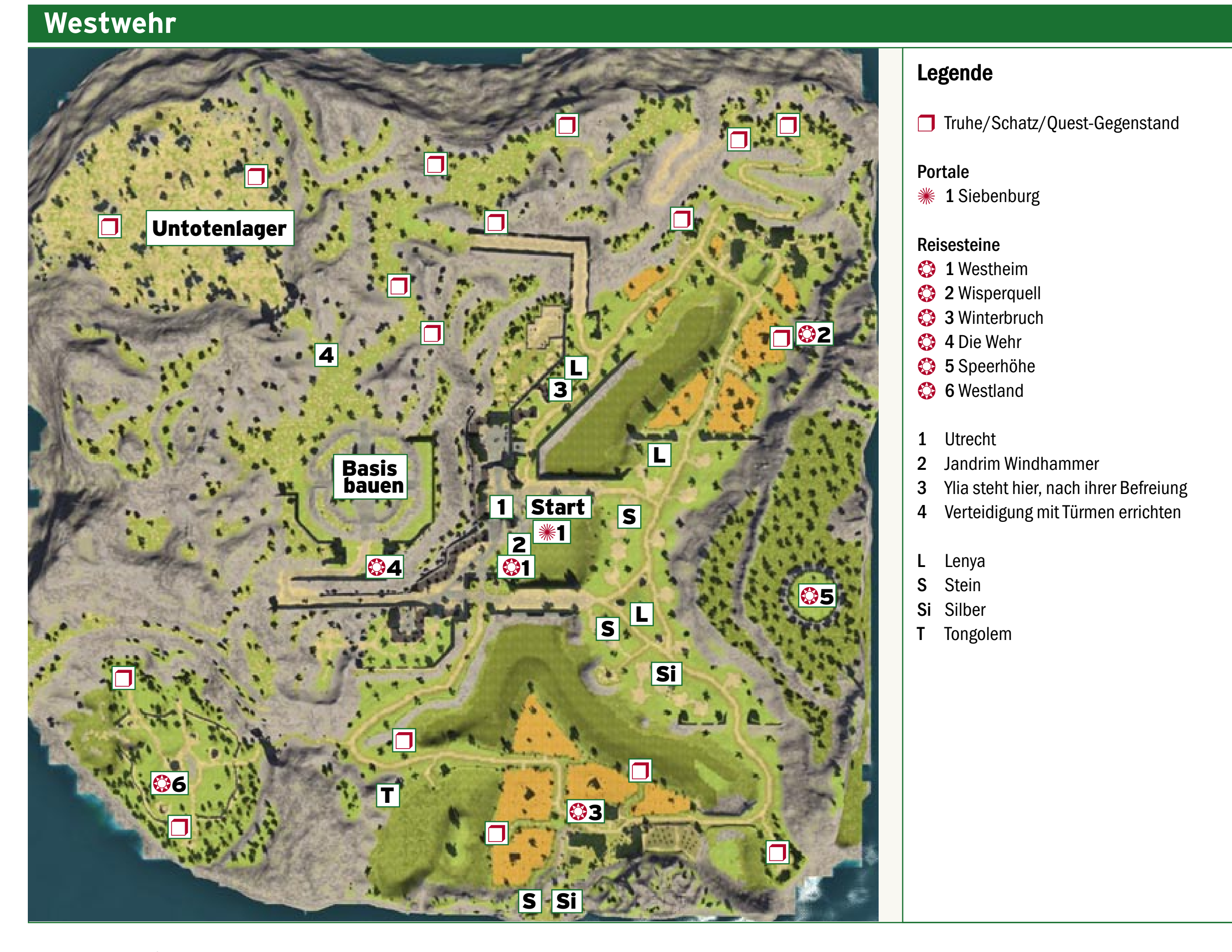
Reisesteine

- 1 Lager der Schwarzfänge
- 2 Kampfplatz
- 3 Lager der Freihändler
- 4 See der Träume
- 5 Orakelberg
- 6 Der steinerne Gott
- 7 Uglanberg, Residenz des Eisenfürsten

1 Freihändler, Familie Grau
2 Undar; nicht reizen, sonst greift er an
3 Bibliothek der Erinnerung

K Kalkstein
L Lenya
P Lenyapflanze (Orakel-Quest)
S Stein
Si Silber
T Tongolem

Westwehr



Legende

- Truhe/Schatz/Quest-Gegenstand

Portale

- 1 Siebenburg

Reisesteine

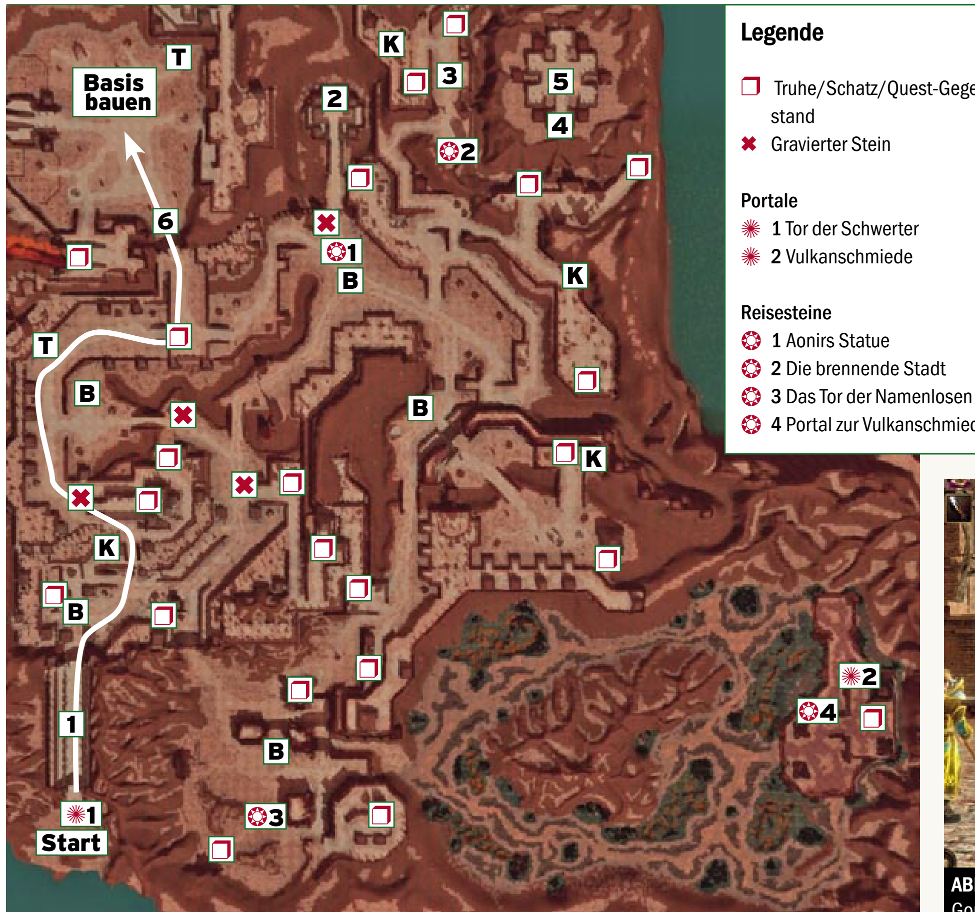
- 1 Westheim
- 2 Wisperquell
- 3 Winterbruch
- 4 Die Wehr
- 5 Speerhöhe
- 6 Westland

1 Utrecht
2 Jandrim Windhammer
3 Ylia steht hier, nach ihrer Befreiung
4 Verteidigung mit Türmen errichten

L Lenya
S Stein
Si Silber
T Tongolem

S

Uram Gor



Legende

❐ Truhe/Schatz/Quest-Gegenstand
✖ Gravierter Stein

Portale
1 Tor der Schwerter
2 Vulkanschmiede

Reisesteine
1 Aonirs Statue
2 Die brennende Stadt
3 Das Tor der Namenlosen
4 Portal zur Vulkanschmiede

1 Mit allen Leuten einfach durchlaufen
2 Aonirs Statue (Augen einsetzen)
3 Tzang (Quest-Gegner), Teleport zu 4
4 Teleportziel
5 Orog (einfach mit allen Helden drauf)
6 Eingang mit Türmen zumauern

B Bannkreis
K Kalkstein
T Tonbrocken



ABRISS Zerstören Sie alle Grabhügel in Uram Gor, das stoppt den Gegnernachschub.

Die Vulkanschmiede



Legende

❐ Truhe/Schatz/Quest-Gegenstand

Portale
1 Uram Gor

Reisesteine
1 Lager der Frostklingen
2 Westliches Bestienlager
3 Östliches Bestienlager
4 Tor der Zwergenstadt
5 Zugang zur Schmiede
6 Die Schmiede

1 Morcas altes Schwert benutzen (harter Kampf)
2 Schalterrätsel, Drehlein

K Kalkstein
L Lenya
S Stein
Si Silber

Anordnungsskizze der Schalter bei Professor Drehlein:

2		3
1	4	5
6		7

Lösungsreihenfolge: 1, 4, 3, 7, 2, 6, 5


Razer
Copperhead
HIGH PRECISION GAMING MOUSE




THE SHADE OF FEAR


POWERED BY
Razer
PRECISION


GAMESPOT
GameSpot Rating: 9.0
(Superb)


EDITOR'S CHOICE
FiringSquad


PCgo 11 05
sehr gut




BULLET AWARD
G

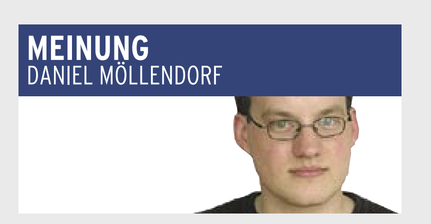

GameStar
Copperhead


GameStar
Mäuse

HARDWARE

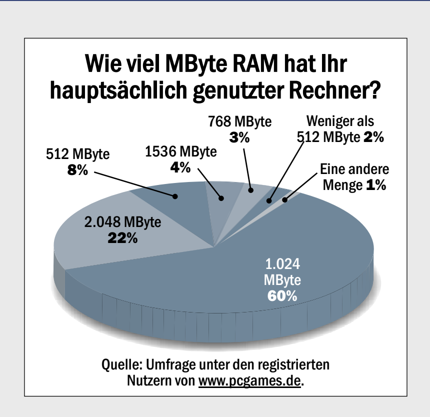
News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„Ich habe keinen Schatten!“

Sachte spielt der Wind mit den Baumwipfeln, die Sonne glitzert auf der ruhigen See und taucht die Rüstung meines Avatars in glänzendes Licht, als sich plötzlich grobe, schwarze Riesenpixel ins Bild schieben. Was ist das? Ein Grafikfehler? Nein, das ist tatsächlich Absicht: Die Entwickler von Spellforce 2 haben sich bei ihrem hübschen Strategie-Rollenspiel-Mischling für Shadow-Maps entschieden. Das Ergebnis: Trotz gut gemeinter Filterung wirken die Schatten kantig und flimmern in Bewegung deutlich. Spellforce 2 ist kein Einzelfall: Auch Need For Speed Most Wanted und Die Schlacht um Mittelerde 2 hätten eine phänomenale Optik, wären da nicht die Pixelschatten im Grafikfehler-Look. Natürlich: Die kantenfreien Stencil-Schatten aus Quake 4 (dt.) oder X3 sind wesentlich rechenaufwändiger, aber warum bekomme ich bei Spellforce 2 nicht mal die guten, alten Blob-Schatten als Alternative, die ich noch aus der 3D-Spiele-Antike kenne? Solange Spiele nur Shadow-Maps als Option anbieten, boykottiere ich die Schattendarstellung!



Quelle: Umfrage unter den registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Heft gelöst wurde? Dann schreiben Sie uns eine E-Mail an redaktion@pcgames.de – gemeinsam mit den Experten unseres Schwestermagazins PC Games Hardware bemühen wir uns darum, Ihnen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

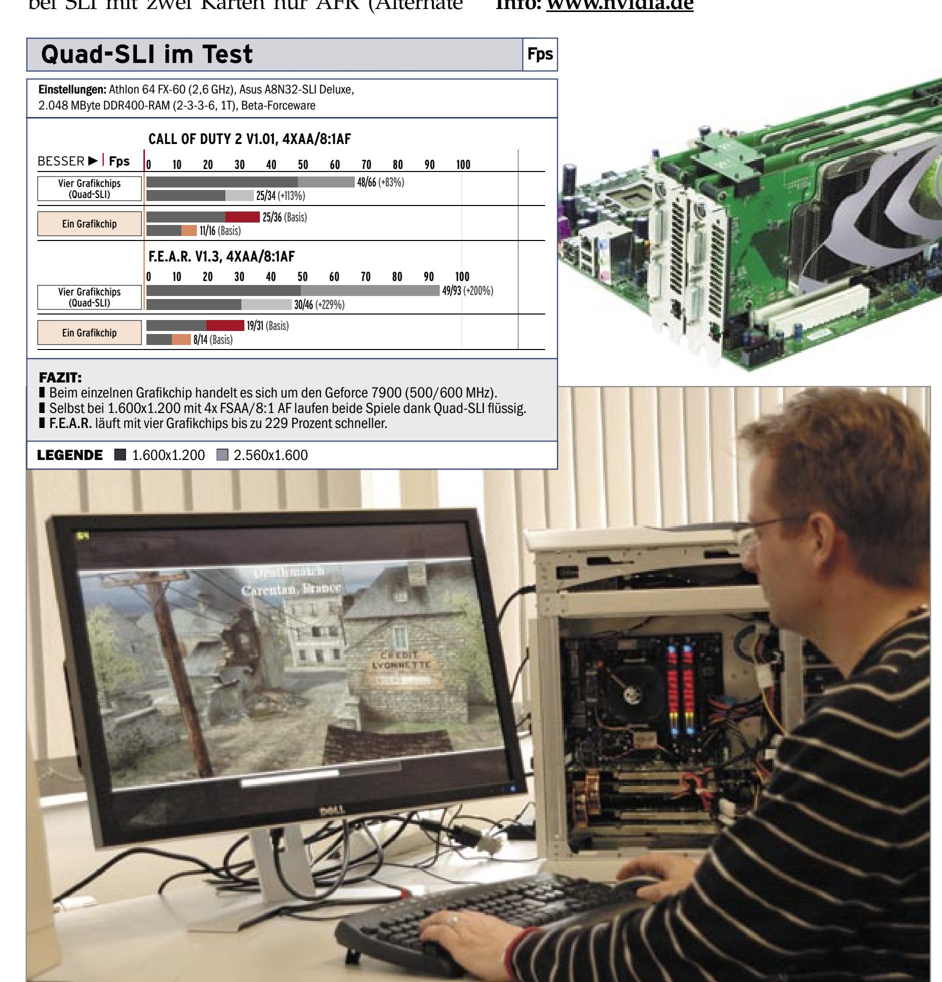
Auch in den kostenlosen Foren auf www.pcgames.de gilt das Motto Leser helfen Lesern: Hier können Sie Fragen stellen und sich mit anderen Usern austauschen.

Webcodes
Über die PC-Games-Webcodes, die Sie in vielen Test- und Praxis-Artikeln finden, kommen Sie blitzschnell auf die gewünschte Website – ohne mühseliges Eintippen. Geben Sie den Code einfach im Suchfeld auf www.pcgames.de ein und klicken Sie auf "Webcode".

QUAD-SLI

Quad-SLI im Test

Unmittelbar vor Redaktionsschluss besuchte uns Nvidias Pressesprecher Jens Neuschäfer (Foto unten). Im Gepäck: der erste Komplett-PC mit Quad-SLI-Technik von Lahoo. Die vier Geforce-7900-Chips haben jeweils eine eigene Platine samt Stromanschluss. Zwei Platinen werden zu einer GX2-Grafikkarte zusammengefasst. Dementsprechend brauchen Sie für Quad-SLI auf dem Mainboard nur zwei mechanische PCI-E-x16-Steckplätze. Die GX2-Karten sind mit zwei SLI-Brücken verbunden. Die verwendeten Grafikchips takten jedoch niedriger als das GTX-Top-Modell – 500/600 statt 650/800 MHz. Die übrigen Spezifikationen sind identisch. Jedem Chip stehen 512 MByte Speicher zur Verfügung. Während bei SLI mit zwei Karten nur AFR (Alternate Frame Rendering) und SFR (Split Frame Rendering) möglich sind, lassen sich bei Quad-SLI beide Modi kombinieren. Weitere Besonderheit: 32-fache Kantenglättung. Im getesteten Komplett-PC sitzen die beiden Doppel-Grafikkarten auf dem SLIx16-Mainboard Asus A8N32-SLI Deluxe neben einem Athlon 64 FX-60 und zwei Gigabyte RAM. Bei **F.E.A.R.** und **Call of Duty 2** war Quad-SLI mit diesem System bis zu 229 Prozent schneller als ein einzelner Geforce-7900-Chip der GX2-Karten. Für niedrige Auflösungen lohnen sich die vier Grafikchips jedoch nicht. Sie sollten also neben einem schnellen Prozessor über einen großen Monitor verfügen. Quad-SLI läuft auf jedem Nforce4-SLI-Mainboard für AMD oder Intel.
Info: www.nvidia.de



Quad-SLI im Test (Fps)

Einstellungen: Athlon 64 FX-60 (2,6 GHz), Asus A8N32-SLI Deluxe, 2.048 MByte DDR400-RAM (2-3-3-6, 1T), Beta-Forceware

CALL OF DUTY 2 V1.01, 4XAA/8:1AF (BESSER ▶ | Fps)

	Fps
Vier Grafikchips (Quad-SLI)	48/66 (+83%)
	25/34 (+113%)
Ein Grafikchip	25/36 (Basis)
	11/16 (Basis)

F.E.A.R. V1.3, 4XAA/8:1AF

	Fps
Vier Grafikchips (Quad-SLI)	49/93 (+200%)
	30/46 (+229%)
Ein Grafikchip	19/31 (Basis)
	8/14 (Basis)

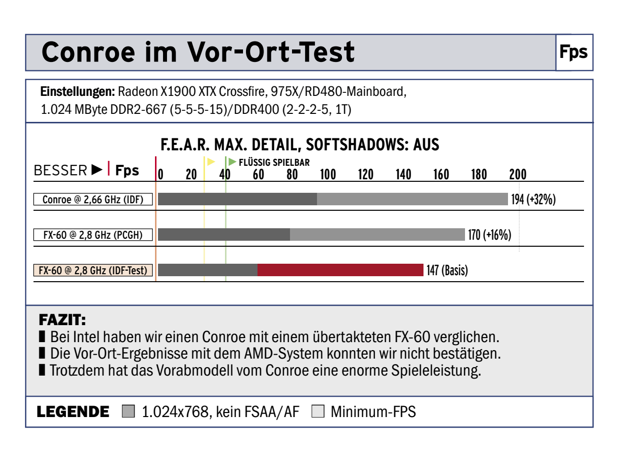
FAZIT:
- Beim einzelnen Grafikchip handelt es sich um den Geforce 7900 (500/600 MHz).
- Selbst bei 1.600x1.200 mit 4x FSAA/8:1 AF laufen beide Spiele dank Quad-SLI flüssig.
- **F.E.A.R.** läuft mit vier Grafikchips bis zu 229 Prozent schneller.

LEGENDE ■ 1.600x1.200 ■ 2.560x1.600

CONROE

So schnell ist Intels neue CPU

Bereits auf Intels Hausmesse IDF in San Francisco hatten wir die Möglichkeit, hinter verschlossenen Türen ein Vorabmodell der neuen Desktop-CPU zu benchen. Dabei lieferte der Conroe genannte Prozessor sehr gute Ergebnisse und schlug einen auf 2,8 GHz übertakteten Athlon 64 FX-60 um bis zu 32 Prozent. Die Conroe-Eckdaten: Völlig neue Mikroarchitektur, 2,66 GHz, FSB266 und vier MByte Cache, auf den beide Kerne zugreifen können. Beim Vor-ort-Test durften wir allerdings weder die Treibereinstellungen prüfen noch ein Diagnose-Tool wie CPU-Z installieren. Daher stellten wir das übertaktete FX-60-System in der Redaktion nach. Tatsächlich erreichten wir bei **F.E.A.R.** eine um 16 Prozent bessere Leistung. Der übertaktete FX-60 lag jedoch immer noch deutlich hinter den Conroe-Werten.
Info: www.intel.de



Conroe im Vor-Ort-Test (Fps)

Einstellungen: Radeon X1900 XTX Crossfire, 975X/RD480-Mainboard, 1.024 MByte DDR2-667 (5-5-5-15)/DDR400 (2-2-2-5, 1T)

F.E.A.R. MAX. DETAIL, SOFTSHADOWS: AUS (BESSER ▶ | Fps; ▶ FLÜSSIG SPIELBAR)

	Fps
Conroe @ 2,66 GHz (IDF)	194 (+32%)
FX-60 @ 2,8 GHz (PCGH)	170 (+16%)
FX-60 @ 2,8 GHz (IDF-Test)	147 (Basis)

FAZIT:
- Bei Intel haben wir einen Conroe mit einem übertakteten FX-60 verglichen.
- Die Vor-Ort-Ergebnisse mit dem AMD-System konnten wir nicht bestätigen.
- Trotzdem hat das Vorabmodell vom Conroe eine enorme Spieleleistung.

LEGENDE ■ 1.024x768, kein FSAA/AF □ Minimum-FPS

NFORCE-500-REIHE

Nvidia: Neue Mainboard-Chipsätze

Nvidia bringt vier Mainboard-Chipsätze aus der Nforce-500-Reihe für den neuen AMD-Sockel AM2. Für Dual-Grafik-Systeme eignen sich Nforce 590 SLI (zweimal x16) und 570 SLI (zweimal x8) samt Dual-Gigabit-LAN und sechs SATA-Ports. Der Nforce 570 hat die gleichen Eigenschaften, unterstützt aber nur eine Grafikkarte. Der günstige Nforce 550 hat hingegen nur einen Netzwerk- und vier SATA-Anschlüsse. Mainboards mit Nforce-500-Chip kommen ab Juni in den Handel – zeitgleich mit den ersten AM2-Prozessoren.
Info: www.nvidia.de



DDR- UND DDR2-RAM

Neuer Speicher für aktuelle und kommende Systeme



1-GByte-Module für Übertakter: Von Corsair kommt ein 2.048-MByte-Pärchen, das mit DDR550 (275 MHz) läuft. Zudem bringt der Hersteller Single-Sided Module mit 512 MByte, die sich besonders für Vollbestückung beim Athlon 64 eignen. Mit dem Sockel AM2 gibt es im Juni erstmals AMD-CPUs mit DDR2-Unterstützung. Dementsprechend bietet Corsair als erster DDR2-1066-RAM an. OCZ hat hingegen den PC2-5400 Platinum Enhanced Latency XTC im Programm: DDR2-667-RAM mit den niedrigen Latenzen 3-3-3-15.
Info: www.corsair-micro.com | www.ocztechnology.com

Ati-Treiber für Oblivion

Mit einem Beta-Treiber können Besitzer einer Grafikkarte der Radeon-X1000-Serie erstmals HDR-Rendering gleichzeitig mit Kantenglättung aktivieren. Bisher musste man sich zwischen FSAA und der HDR-Beleuchtung entscheiden. Bereits für **Far Cry (dt.)** gab es einen entsprechenden Patch. Sie finden den Beta-Treiber unter dem Link oder auf der Heft-DVD. Die Installation erfolgt auf eigene Gefahr.
Info: support.ati.com/ics/support/default.asp?deptID=894&task=knowledge&questionID=21960

PC mit Physikkarte

Bei Alienware kann man für die Modelle S4-7500 und Aurora 7500 eine PhysX-Karte von Ageia einbauen lassen. Dieser soll den Prozessor bei Physik-berechnungen entlasten und so völlig neue Physik-Engines ermöglichen. Alienware berechnet dafür einen Aufpreis von 293 Euro. Es handelt sich hierbei nach Angaben der Webseite um ein 128-MByte-Modell, dessen Chip in 130 Nanometer Strukturbreite gefertigt wurde und 20 Watt Leistungsaufnahme aufweist. Bisher waren 299 Dollar für eine 256-MByte-Version in der Endkundenversion im Gespräch. Auf Anfrage bei Alienware teilte man uns mit, dass noch keine passenden Spiele verfügbar sind. Nach unseren Recherchen kommt mit **Advanced Warfighter** das erste PhysX-Spiel im Mai. Asus, der Partner von Ageia bei der Vermarktung von PhysX-Karten im Handel, war für eine Stellungnahme nicht erreichbar.
Info: www.alienware.de

Angeblich neuer X1900

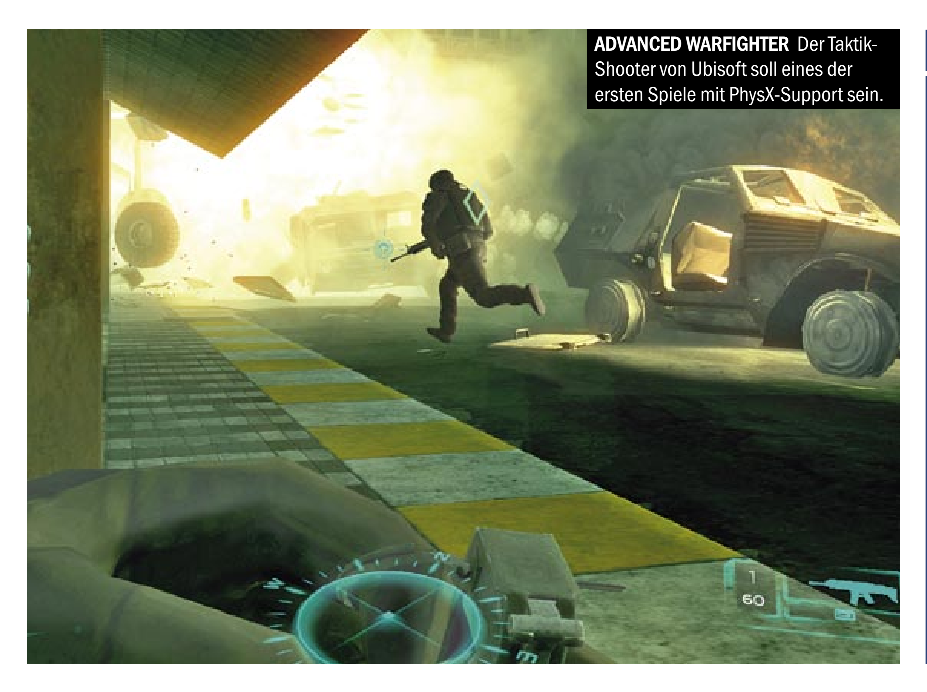
Glaubt man der Webseite dailytech.com, dann hat Ati bereits mit der Produktion eines neuen Chips der X1900-Serie begonnen: Die Radeon X1900 GT ist eine langsamere Variante des Top-Modells X1900 XTX mit 36 statt 48 Pixel-Shader-ALUs. Die Taktraten wurden zudem von 650/775 MHz auf 575/600 MHz (Chip/Speicher) nach unten korrigiert. Statt 512 hat die GT-Variante 256 MByte Speicher und einen flachen Kühler. Crossfire funktioniert hier mit einer gewöhnlichen X1900-Master-Karte. Beim Preis rechnet dailytech.com mit rund 300 US-Dollar.
Info: www.ati.de | www.dailytech.com

MSI: Tragbarer Fernseher mit DVB-T-Empfang

Der Pocket TV D310 soll Mitte Mai verfügbar sein: Der handliche Fernseher wiegt 180 Gramm und kann über den integrierten SD/MMC-Kartenslot Audio- und Videosignale wiedergeben. Die Anzeige übernimmt ein 4,2-Zoll-Display. Der Akku hält laut MSI im DVB-T-Betrieb drei Stunden durch. Die unverbindliche Preisempfehlung liegt bei 222 Euro.
Info: www.msi-computer.de

PCGH: Modding-Projekt

Unser Schwestermagazin PC Games Hardware arbeitet an einem PC-Unikat: Rote Lackfarbe, hochglanzpolierte Einzelteile und zahlreiche Sichtfenster im Gehäuse sowie den Laufwerken sorgen für eine einzigartige Optik. Die Fortschritte des Modding-Projekts samt Bilder können Sie online mitverfolgen.
Info: www.pcgameshardware.de



ADVANCED WARFIGHTER Der Taktik-Shooter von Ubisoft soll eines der ersten Spiele mit PhysX-Support sein.

Havok FX vs. NovodeX/PhysX

Worin unterscheiden sich die Konzepte der Physiksimulation von Havok FX und NovodeX/PhysX?

	NovodeX/PhysX	Havok FX
Physikkonzept	Dedizierte Hardware + Physik-Engine	Physik-Engine (+ SM3-Grafikkarte)
PhysX-Support	Ja	Eventuell (Treibersupport nötig)
Dual-Grafikkarten-Support	Nein	Ja
Physikbeschleunigung	Gameplay-Physik, Effekte-Physik	Effekte-Physik (Gameplay-Physik weiter über CPU)
Spiele (Auswahl)	Advanced Warfighter, Rise of Legends, UT 2007, Sacred 2	Hellgate: London
Kosten	Bis zu 300 Euro	Keine (evtl. für zweite Grafikkarte)

Perfekte Physik

Neue Hard- und Software macht es möglich, dass die Physik in Spielen einen Quantensprung macht. PC Games stellt die unterschiedlichen Konzepte vor.

Schon im März 2005 trat die Firma Ageia mit ihrem Physikbeschleunigerchip PhysX und der dazu gehörigen Physik-Engine NovodeX ins Rampenlicht. Das Konzept: Ein spezialisierter Chip (PPU, Physics Processing Unit), der auf einer eigenen Platine mit Speicher sitzt, soll ultrarealistische physikalische Effekte ermöglichen. Mit Epic und der Unreal Engine 3 hatte man damals auch gleich einen prominenten Software-Partner an Bord. Zudem sollte Asus als Exklusivpartner die Karten in den Handel bringen. Die Monate vergingen, bis Havok, Marktführer bei Physik-Engines, Ende Oktober 2005 Havok FX ankündigte. Der Ansatz hier: Eine Grafikkarte mit Shader-Modell 3 berechnet einen Teil der Physik, um die CPU zu entlasten und höherwertige Physikeffekte zu erlauben. Optimal ist ein Dual-Grafikkarten-System, bei dem sich der zweite Beschleuniger um die Physik kümmert.

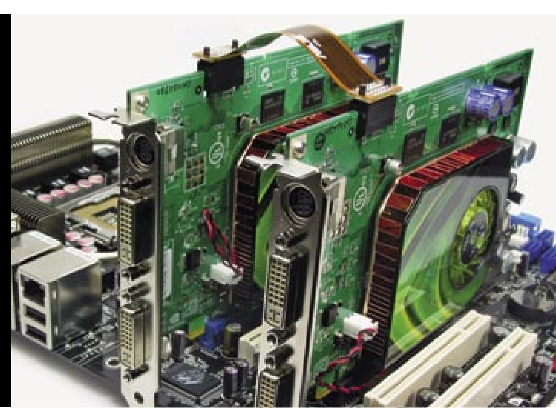
Unterschiedliche Konzepte

Der grundlegende Unterschied: Havok FX konzentriert sich auf die Beschleunigung der Effekte-Physik über SM3-Grafikchips, während NovodeX im Tandem mit einer PhysX-Karte auch Gameplay-Physik beschleunigt. Effekte-Physik umfasst beispielsweise Partikeleffekte oder auch Blätter und Grashalme, die sich bei Berührung bewegen. Gameplay-Physik beinhaltet, dass der Spieler physikalisch korrekt über eine Kiste stolpert oder von einer Kiste herunterspringt.

Zwischenfazit: Physik

Noch lässt sich nicht abschätzen, welche Lösung sich durchsetzt. Allerdings ist es zumindest fragwürdig, ob der Aufpreis für eine Ageia-Karte das möglicherweise realistischere Physikerlebnis im Spiel wirklich wert ist. Im Gespräch sind 299 Dollar für eine 256-MByte-Version im Endkundenmarkt. Alienware verlangte zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses 288 Euro Aufpreis beim Kauf eines Komplett-PCs für eine 128-MByte-Variante. PC Games rechnet mit einem Test in einer der kommenden Ausgaben. Dann sind auch NovodeX-Spiele wie **Advanced Warfighter** oder **Rise of Legends** verfügbar. (tb)





► **HAVOK FX** Die Engine-Lösung von Havok setzt auf die Rechenkraft von Grafikkarten. Möglichst gleich als Duallösung (im Bild 7600 GT SLI).

◄ **PHYSX** Die Lösung von Ageia setzt auf eine dedizierte Physik-Beschleunigerkarte. Im Bild ein Asus-Board.

Das große AMD-Gewinnspiel:
AMD Athlon 64 FX

Die Prozessoren werden von AMD zur Verfügung gestellt. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unserem Schwestermagazin PC Games Hardware statt.

Mit der FX-Serie hat AMD den idealen Prozessor sowohl für den High-End-Gaming- als auch für den Multimedia-Einsatz im Angebot.

In Zusammenarbeit mit AMD verlosen wir zehn Athlon 64 FX-55. Der FX-55 sorgt mit einem realen Takt von 2,6 GHz für sehr gute Spieleleistungen und ist mit einem maximalen HT-Link von 1 GHz an das restliche System angebunden. Der Cache ist mit 1.024 kByte großzügig dimensioniert. Ein weiterer Vorteil des FX ist seine 90-nm-Bauweise die unter anderem Platz für einen integrierten Speicher-Controller bietet.

Der FX-60 mit 2.048 kByte Cache verfügt gegenüber dem FX-55 über zwei Kerne, die sich die anfallende Arbeit teilen. Leistungshungrige Computernutzer, die PC-Spiele und Multimedia-Anwendungen nutzen, können beim Einsatz des AMD Athlon 64 FX-60 Dual-Core Prozessors das Leistungspotenzial kommender Spielesoftware und Anwendungen, die für Multi-Core Prozessoren entwickelt wurden, voll ausschöpfen.



GESAMTWERT: 8.000 EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Welchen Sockel unterstützt AMDs aktueller Top-Prozessor Athlon 64 FX-60?

a) **Sockel 754** b) **Sockel 939**
c) **Sockel 940** d) **Sockel A**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf www.pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf www.pcgames.de/gewinnspiele

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel“,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 43 x“ an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der korrekten Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

Teilnahmebedingungen

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 07. Juni 2006.



Was ist?

Conroe
Intels Codename für die nächste Desktop-Generation, die auf einer neuen Architektur basiert. Die Fertigung erfolgt in 65 nm.

65-Nanometer-Prozess
Fertigungsprozess aktueller Intel-Prozessoren. Ein kleinerer Fertigungsprozess lässt die Prozessoren meist kühler arbeiten.

Cool'n'quiet/EIST
Stromspartechnik von AMD respektive Intel, die den Prozessor im Leerlauf heruntertaktet und damit abkühlt.

Celeron/Sempron
Billigmodelle von Intel und AMD, die meist deutlich weniger Cache haben und bei Spielen langsamer arbeiten.

Mehr fürs Geld

Sie wollen für Ihr schwer verdientes Geld das Maximum an Leistung? Wir zeigen Ihnen, welche Hardware-Produkte aktuell jeden Cent wert sind.

Cebit, März 2006: Nvidia stellt eine Reihe neuer Grafikkarten vor, darunter die mit Spannung erwarteten Preis-Leistungs-Karten 7600 GT und 7900 GT. Gleichzeitig sinken die Preise für die Karten der Vorgängergeneration noch einmal um bis zu 20 Prozent. Welche Karten bieten jetzt am meisten fürs Geld? Und mit welchen Prozessoren machen Spiele richtig Spaß? Die Hardware-Redaktion der PC Games beantwortet diese spannenden Fragen im folgenden Preis-Leistungs-Special.

Prozessoren

Im Gegensatz zu Nvidia (mehr dazu auf den folgenden Seiten) hatten AMD und Intel bei der Cebit wenig Neues zu bieten. Intel arbeitet mit Hochdruck am Conroe, dem Desktop-Prozessor der nächsten Generation, AMD zeigte im Hinterzimmer einen PC auf Basis des kommenden Sockels AM2. Weil die neuen Produkte aber erst Mitte des Jahres auf den Markt kommen sollen und im Moment Stillstand herrscht, sind auch die Preise erstarrt – bis auf einen kleineren Preisrutsch zu Beginn des laufenden Jahres hat sich in den letzten Wochen und Monaten recht wenig getan.

Die nächste Preissenkung plant AMD nach unseren Informationen für den 6. Juni. An diesem Tag sollen die Prozessoren für den neuen Sockel AM2 präsentiert werden. Offen ist aber, welche Prozessoren im Preis sinken und wie groß der Preisverfall ausfällt. Intel-Prozessoren werden nach einer aktuellen Roadmap erst zum Start des Conroe deutlich günstiger, der aber frühestens im Juli zu erwarten ist.

Wie viele Kerne?

Soll der Prozessor einen oder zwei Kerne haben? Für die Leser von PC Games und unseres Schwestermagazins PC Games Hardware ist diese Frage offenbar klar entschieden: Mehr als 80 Prozent wollen nach einer aktuellen Umfrage beim nächsten Kauf zu einem Modell mit zwei Kernen greifen.

Zweikern-CPUs bis 150 Euro

Vielleicht hat Intel ähnliche Zahlen und deshalb bereits vor einigen Wochen ein neues Einsteigermodell mit zwei Kernen vorgestellt: Der Pentium D 805 ist mit knapp 140 Euro der günstigste Doppelkern-Prozessor – allerdings ist der Chip mit vergleichsweise langsamen 2,67 GHz getaktet und fällt im Spieletest rund 10 Prozent hinter einen Athlon 64 3200+ mit nur einem Kern zurück.

Einkern-CPUs bis 150 Euro

In der Klasse bis 150 Euro gibt es neben dem Pentium D 805 keine anderen Doppelkern-Modelle, dafür aber einen weiteren, attraktiven Einkern-Prozessor. Der Athlon 64 3200+ mit Venice-Kern kostet rund 150 Euro, reicht für die meisten aktuellen Spiele noch aus und bietet nebenbei recht brauchbare Übertaktungsergebnisse. Von Celeron- und Sempron-Prozessoren raten wir ab. Zwar belegen die Billigprozessoren in der Preis-pro-Euro-Tabelle die vorderen Plätze. Doch der Sempron erscheint nach wie vor ausschließlich für den Sockel 754, der Celeron ist in der Desktop-Variante bei Spielen nicht konkurrenzfähig. Einzig der Celeron M bietet relativ viel Leistung fürs Geld.

Zweikern-CPUs bis 300 Euro

Der billigste Doppelkern-Prozessor bei AMD kostet 290 Euro. Dafür gibt es einen Athlon 64 X2 3800+, der von den technischen Daten her zwei 3200er-Prozessoren auf einem Chip entspricht. Sofern Spiele oder Treiber keinen Gebrauch vom zweiten Kern machen, ist der X2 3800+ also nicht schneller als ein 100 Euro billigerer 3200+. Die Zahl der optimierten Spiele steigt allerdings monatlich und verbesserte Grafiktreiber helfen einigen Spielen bereits heute auf die Sprünge.

Für knapp 280 Euro gibt es momentan bei Intel den Pentium D 920 mit zwei Kernen und 2,8 GHz Taktfrequenz. Der Chip wird im 65-Nanometer-Verfahren hergestellt und bleibt deshalb deutlich kühler als ältere Prescott-Modelle. Die Spieleleistung liegt aber deutlich unter der eines Athlon 64 X2 3800+.

Einkern-CPUs bis 300 Euro

Bei den Einkern-Prozessoren ist der Athlon 64 3700+ für rund 220 Euro unser Spartipp. Dieser schneidet bei Spielen sehr gut ab und bietet darüber hinaus eine ordentliche Reserve für kommende Titel. Übertakter sollten sich die Opteron-Modelle 144 und 146 genauer ansehen. Bei Preisen von 180 respektive 210 Euro bergen die Einkern-Chips ein beachtliches Übertaktungspotenzial. Im Test erreichten beide knapp 2.800 MHz – das ist FX-57-Niveau. Bei Intel ist der Pentium 4 651 für rund 280 Euro unsere Empfehlung.

Wärme und Stromverbrauch

Bis auf die Pentium-4-Prozessoren der älteren 5er- und 6er-Baureihe (also jene, die im 90-Nanometer-Prozess gefertigt wurden), bleiben alle aktuellen Prozessoren erfreulich kühl. Kühltechniken wie Cool'n'quiet oder EIST sind nützlich, aber kein echter Kaufgrund – fast alle aktuellen Prozessoren lassen sich im Leerlauf auch mit Hilfsprogrammen wie dem RM Clock Utility heruntertakten.

Mobile Alternativen

Mobile Prozessoren eignen sich vor allem für Anwender, die einen leisen und kühlen Rechner wollen. Mittlerweile gibt es auch eine bescheidene Auswahl an Mainboards und Adapterlösungen für Intels Pentium M. Der Nachteil: Meist stehen keine aktuellen Chipsätze zur Verfügung. Als Geheimtipp gilt bei Übertaktern der Celeron M, der bereits ab 70 Euro erhältlich ist. AMD hat den Turion im Angebot, der sich zwar grundsätzlich für den Desktop-Betrieb eignet, den AMD aber bislang lediglich im Sockel-754-Gehäuse produziert. (cg)

Die PC-Games-Preistipps

AMD-Fans, die eine hohe Spieleleistung verlangen, greifen zum Athlon 64 3700+, Intel-Fans kaufen den Pentium D 805.



Athlon 64 3700+

Der Einkern-Prozessor mit dem derzeit besten Preis-Leistungs-Verhältnis. Bietet genügend Leistung für alle aktuellen Spiele und bleibt dabei angenehm kühl.

Technische Daten: 2.200 MHz, 1.024 kByte L2-Cache, 85,3 Watt TDP (max.), Cool'n'quiet, NX-Schutz, AMD64-Erweiterung.



Pentium D 805

Günstiger sind zwei Kerne nicht zu haben. Allerdings ist dieser Prozessor bei nicht optimierten Spielen sehr langsam.

Technische Daten: 2.667 MHz, 2x 1.024 kByte L2-Cache, 95 Watt TDP, kein Hyper-Threading, EM64T, XD.

Preisverfall bei Prozessoren

Preisentwicklung seit September 2005 (ausgewählte Prozessoren)

€ 550,- · € 500,- · € 450,- · € 400,- · € 350,- · € 300,- · € 250,- · € 200,- · € 150,- · € 100,-

16.09.2005 · 30.09.2005 · 14.10.2005 · 28.10.2005 · 10.11.2005 · 24.11.2005 · 08.12.2005 · 22.12.2005 · 05.01.2006 · 19.01.2006 · 02.02.2006 · 16.02.2006 · 02.03.2006 · 16.03.2006

Pentium D 840 (3,2 GHz)
Athlon 64 X2 4200+ (2,2 GHz)
Pentium 4 660+ (3,6 GHz)
Athlon 64 3700+ (2,2 GHz)
Opteron 146 (2,0 GHz)

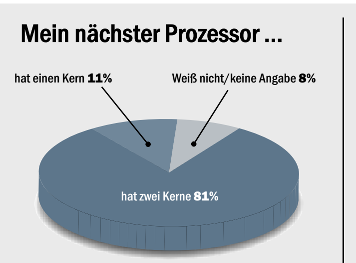
ALLES BEIM ALTEN Die Preise liegen seit Wochen auf gleichbleibendem Niveau. Nur einige Doppelkern-Chips wurden billiger.

Leserstimmen

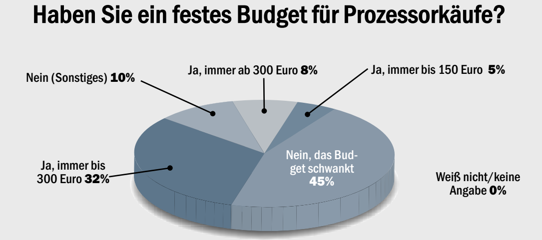
Welchen Prozessor haben Sie?

Weiß nicht/keine Angabe 0%
Sempron 2%
Andere 2%
Pentium 4 18%
Athlon XP 36%
Athlon 64 42%

Mein nächster Prozessor ...



Haben Sie ein festes Budget für Prozessorkäufe?



Preis-Leistungs-Verhältnis

In dieser Übersicht sehen Sie, wie viele Euro Sie für umgerechnet einen Frame pro Sekunde auf den Tisch legen.

Prozessor	Euro/Fps Age of Empires 3	Fps Age of Empires 3	Euro/Fps Battlefield 2	Fps Battlefield 2	Euro/Fps Call of Duty 2	Fps Call of Duty 2	Preis
Sempron 3400+	3,8	31,7	1,9	63,7	2	59	ca. 120 Euro
Celeron M 380	4,3	25,7	2,2	49	1,8	60,1	ca. 110 Euro
Athlon 64 3200+	4,4	33,8	2,1	70,7	2,5	60,4	ca. 150 Euro
Athlon XP 2600+	4,9	24,3	2,6	45,9	2,8	42,9	ca. 120 Euro
Pentium 4 630	5,5	31,1	3,2	53	2,7	62,3	ca. 170 Euro
Athlon 64 3500+	5,5	36,5	2,6	75,9	3,3	61,1	ca. 200 Euro
Athlon XP 3200+	5,9	28,8	3,2	52,9	3,8	44,8	ca. 170 Euro
Opteron 146	6	35	2,9	73,2	3,3	63,4	ca. 210 Euro
Athlon 64 X2 3800+	6,6	44,2	3,6	80,2	4,8	60,3	ca. 290 Euro
Pentium D 920	6,9	36,3	4,3	57,6	4	61,9	ca. 250 Euro
P4 3.0	7,1	28	3,5	57,4	3,3	61,5	ca. 200 Euro
Athlon 64 3800+	7,3	39,7	3,6	81,2	4,6	63,4	ca. 290 Euro
Athlon 64 X2 4200+	7,4	47,2	4	86,7	5,5	63,6	ca. 350 Euro
Pentium M 755	8,3	36,1	4,9	61,8	5	59,6	ca. 300 Euro
Opteron 170	8,9	45	4,7	84,5	6,3	63,2	ca. 400 Euro
Athlon 64 FX-53	9,6	41,6	4,8	84,1	6,1	65,6	ca. 400 Euro
Pentium D 940	10,2	42,2	6,7	64,2	6,8	63,1	ca. 430 Euro
Pentium 4 660	10,6	36,9	6,2	63,1	5,9	66,1	ca. 390 Euro
Athlon 64 X2 4800+	12,3	51,3	6,6	95,9	9,6	65,6	ca. 630 Euro
Pentium 4 670	15	38,7	9,1	63,4	8,7	66,5	ca. 580 Euro
Athlon 64 FX-57	17,5	46,9	8,8	93,5	12,2	67,4	ca. 820 Euro
Athlon 64 FX-60	18,2	55,6	10,1	100,1	15,3	66,1	ca. 1.010 Euro
Pentium EE 955	22	46,4	14,5	70,2	15,9	64,3	ca. 1.020 Euro

Spielbarkeit: 0-20 Fps · 21-40 Fps · >40 Fps

Einstellungen: Geforce 7800 GTX (PCI-Express), Geforce 6800 Ultra (AGP), Nforce4 SLIx16, 2x 512 MByte RAM, FW 81.98, WinXP SP2, DirectX 9.0c



Die schnellsten Beschleuniger je Euro

Kaum jemand hat noch den Durchblick im Dschungel der Grafikkartenbezeichnungen. Welche Karte bietet die beste Leistung für kleines Geld?

PCI-Express hat sich nahezu komplett durchgesetzt. Selbst ansonsten identische Karten mit unterschiedlichem Interface sind in der AGP-Version deutlich teurer. PC Games konzentriert sich daher auf die günstigeren PCI-Express-Modelle.

Preisermittlung

Die Preisrecherche führte PC Games mithilfe des Internet-Suchdienstes „Geizhals" (www.geizhals.at/de) durch. Hier achteten wir sowohl auf Verfügbarkeit als auch auf Seriosität des Shops – einfach nur billig reicht eben auch nicht.

Modellfrage: Shader

Das Shader-Modell 3 hat sich bei neuen Grafikkarten durchgesetzt und einige Spiele wie **Age of Empires 3** oder **The Elder Scrolls 4: Oblivion** ziehen bereits Nutzen daraus. Karten, die noch nicht über Shader-Modell 3 verfügen, befinden sich gerade im Abverkauf und sind daher sehr günstig zu haben. Können Sie bei neueren Spielen auch mal auf die maximalen Details verzichten, bekommen Sie zum Beispiel bei der Radeon X850 XT von Powercolor eine hohe Leistung für Ihre Investition. Gerade Einstiegskarten unter 150 Euro wie die Geforce 7300 oder 6200 sind trotz Shader-Modell 3 relativ schwachbrüstig. Hier sind in neuen Spielen hohe Detailstufen kaum möglich. Karten der etwa der Geforce 7600 GS können auch zukünftige Spiele oft noch flüssig darstellen und von ihrer SM3-Unterstützung profitieren.

256 MByte Videospeicher

Der auf den Karten eingesetzte V-RAM und seine Anbindung entscheidet mit über den Preis. Hoch taktender, mit 256 Bit DDR angebundener Speicher ist nur selten auf Karten unter 150 Euro zu bekommen – eine Ausnahme ist aktuell Atis X800-XL-Karte (zum Beispiel von Asus). Die Alternative ist 128-bittiger Speicher mit Taktraten über 600 MHz. Auch die Menge des Video-RAMs ist entscheidend. Hier lautet die Empfehlung: Finger weg von 128 MByte! 256 MByte sollten es schon sein. 512 MByte sollten Sie bei Karten der Leistungsklasse einer Radeon X1800 XT beziehungsweise Geforce 7800/7900 GTX in Erwägung ziehen. Besonders in ersterem Falle ist der Aufpreis momentan recht gering, der für etwas Zukunftssicherheit verlangt wird.

Bildqualität generell

Sowohl Ati als auch Nvidia bieten hier eigene Vorteile, die es abzuwägen gilt. Radeon-Karten der X1000-Reihe verfügen über einen hochwertigen anisotropen Texturfilter („Area-AF") mit nur geringer Flimmerneigung und sind in der Lage, HDR-Rendering mit Multi-Sampling-FSAA zu kombinieren. Zudem bieten sie mit Adaptive-FSAA eine Kantenglättung auch für transparente Texturen wie bei Zäunen, Gittern oder Vegetation an. Adaptive-FSAA ist auf Karten der X300- bis X850-Serie nur inoffiziell über zusätzliche Tools vorhanden. Auch verfügen diese Karten nicht über die anderen genannten Bildqualitäts-Optionen.

Nvidia setzt seit der Geforce6 auf eine winkelabhängige, anisotrope Texturfilterung, die in der Standardeinstellung deutlich mehr zum Flimmern neigt als Ati-Karten. Abhilfe ist teilweise mit dem HQ-Setting der Treiber möglich. Leistungsschonendes Multi-Sampling-FSAA gibt es bei Nvidia nur bis zur 4x-Stufe, darüber kommen so genannte Hybrid-Modi zum Einsatz, die das komplette Bild inklusive Texturen verbessern, aber auch viel Leistung kosten. HDR-Rendering und FSAA können Geforce6- und -7-Karten nur mithilfe von Programmiertricks wie bei **Age of Empires 3** erreichen. Dies kostet zusätzlich Leistung. Nur Geforce7-Karten verfügen über eine Transparenz-Kantenglättung entsprechend dem adaptiven FSAA der X1000. Insgesamt bekommen Sie bei Radeon X1300- bis X1900-Karten mehr nutzbare Bildqualität fürs Geld.

Benchmark-Mix

Für das Preis-Leistungs-Special hat PC Games vier aktuelle Spiele in den drei meistgenutzten Settings getestet. Im Gegensatz zu normalen Benchmarks haben wir dieses Mal eine Sortierung nach „Euro pro Fps" vorgenommen. Hier ist natürlich ein niedriger Wert besser. Für die Reihenfolge wurde der Mittelwert über alle drei getesteten Auflösungen herangezogen. Bei den Benchmarks sollten Sie außerdem die farblich markierten Spielbarkeitsgrenzen beachten. Es ist wenig sinnvoll, zwar wenig Euro pro Fps auszugeben, dafür aber nur eingeschränkt spielbare Fps-Raten zu bekommen. Ein guter Tipp ist, je nach Ihren Fps-Ansprüchen nach der bestplatzierten Karte zu schauen, die entweder durchgehend gut spielbar (grün) oder zumindest in den beiden Settings ohne AA und AF gut spielbar ist.

Zum Einsatz kamen **F.E.A.R.**, **Age of Empires 3**, **Call of Duty 2** und **Need for Speed Most Wanted**. Die **Age of Empires 3** -Werte der X800-Karten wurden mit der Shader-Einstellung „hoch" statt „sehr hoch" ermittelt, da die Karten nicht das dafür nötige Shader-Modell 3 unterstützen. Diese Werte fallen dem niedrigeren Detailgrad entsprechend etwas höher aus.

Fazit: Grafikkartenkauf

Der allgemeine Tipp lautet: Kaufen Sie eine neue Karte nicht direkt nach deren Vorstellung. In der Regel sinken die Preise nach wenigen Wochen und die Karten sind von mehreren Herstellern und breiter verfügbar.

Die Benchmarks zeigen es deutlich: Aktuelle Spiele sollten Sie am besten mit einer Karte ab 200 Euro genießen – zum Beispiel mit einer Geforce 7600 GT. Können Sie auf das Shader-Modell 3 verzichten und sind auch FSAA und AF kein Pflichtprogramm in allen Spielen, ist aktuell eine Radeon X800 XL unsere Preis-Leistungs-Empfehlung.

Auf der sicheren Seite sind Sie erst mit Karten der Geforce-7900-GT- oder Radeon-X1800-XT-Klasse, die nur in Ausnahmefällen keine gut spielbaren Fps-Raten liefern. Bei der X1800 XT sollten Sie zum von uns getesteten 512-MByte-Modell greifen, da der Aufpreis für die zusätzlichen 256 MByte unter anderem bei Powercolor und Sapphire sehr gering ausfällt.

Kein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bietet die ebenfalls neu erschienene X1800 GTO von Ati. Hier zahlen Sie zu viel pro Fps und erhalten trotzdem nicht immer gut spielbare Fps-Raten. Warten Sie, bis die Preise der Karten weiter sinken. Wichtig: die Finger von der Geforce 6800 XT/LE von Nvidia lassen! (cs)

Preis-Leistungs-Verhältnis

NfS Most Wanted v1.3	Einstellung 1 Euro/Fps	Fps	Einstellung 2 Euro/Fps	Fps	Einstellung 3 Euro/Fps	Fps	Preis
Radeon X800 XL	3,26	43	4,52	31	6,09	23	ca. 140,-
Geforce 7600 GT	3,77	53	4,55	44	6,25	32	ca. 200,-
Geforce 6600 GT	3,61	36	5	26	7,22	18	ca. 130,-
Radeon X850 Pro	3,72	43	5,16	31	7,27	22	ca. 160,-
Radeon X850 XT	3,85	52	5,26	38	7,14	28	ca. 200,-
Geforce 6800 GS	3,96	48	5,28	36	7,31	26	ca. 190,-
Radeon X800 GTO	3,89	36	5,60	25	7,78	18	ca. 140,-
Geforce 7800 GT	5	54	5,40	50	7,11	38	ca. 270,-
Geforce 7900 GT	5,93	54	6,04	53	6,81	47	ca. 320,-
Radeon X1800 GTO	4,81	52	6,58	38	9,26	27	ca. 250,-
Radeon X1800 XT	6,25	56	6,60	53	8,33	42	ca. 350,-
Radeon X1800 XL	5,54	56	6,74	46	9,69	32	ca. 310,-
Radeon X1600 XT	4,57	35	6,40	25	11,43	14	ca. 160,-
Geforce 6800 XT/LE	5,56	27	7,50	20	10,71	14	ca. 150,-
Geforce 7800 GTX	7,59	54	7,88	52	8,91	46	ca. 410,-
Radeon X1900 XTX	9,11	56	9,27	55	10,20	50	ca. 510,-
Geforce 7900 GTX	9,63	54	9,81	53	9,81	53	ca. 520,-

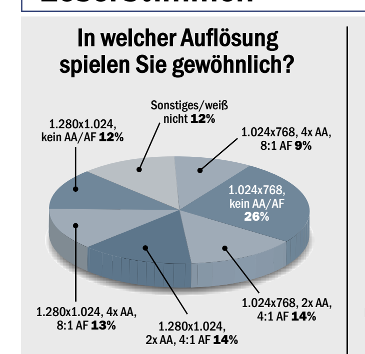
Age of Empires 3 v1.4	Einstellung 1 Euro/Fps	Fps	Einstellung 2 Euro/Fps	Fps	Einstellung 3 Euro/Fps	Fps	Preis
Radeon X800 XL	4,24	33	4,52	31	5	28	ca. 140,-
Radeon X800 GTO	4,38	32	5,38	26	6,36	22	ca. 140,-
Radeon X850 Pro	4,85	33	5,33	30	6,15	26	ca. 160,-
Radeon X850 XT	6,25	32	6,06	33	6,45	31	ca. 200,-
Geforce 7600 GT	6,06	33	7,14	28	10,53	19	ca. 200,-
Radeon X1600 XT	6,67	24	8,42	19	10	16	ca. 160,-
Geforce 6600 GT	6,19	21	8,13	16	13	10	ca. 130,-
Geforce 6800 GS	6,79	28	8,64	22	13,57	14	ca. 190,-
Geforce 7800 GT	8,44	32	8,71	31	12,27	22	ca. 270,-
Geforce 7900 GT	9,70	33	9,70	33	11,43	28	ca. 320,-
Radeon X1800 XL	9,39	33	10,33	30	11,48	27	ca. 310,-
Radeon X1800 GTO	8,06	31	10,87	23	12,50	20	ca. 250,-
Radeon X1800 XT	10,29	34	10,29	34	10,94	32	ca. 350,-
Geforce 6800 XT/LE	8,82	17	11,54	13	18,75	8	ca. 150,-
Geforce 7800 GTX	12,42	33	12,42	33	15,19	27	ca. 410,-
Radeon X1900 XTX	15	34	14,57	35	15	34	ca. 510,-
Geforce 7900 GTX	15,29	34	15,29	34	16,25	32	ca. 520,-

Spielbarkeit: 0-20 Fps / 21-30 Fps / >30 Fps

Einstellung 1: 1.024x768, kein AA/AF
Einstellung 2: 1.280x1.024, kein AA/AF
Einstellung 3: 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF

Settings: Athlon 64 4000+, Nforce4 SLIx16, 2x 1.024 MByte RAM, Beta-Catalyst 8.223, Beta-Forceware 84.17, WinXP SP2, DirectX 9.0c

Leserstimmen



Haben Sie ein festes Budget für Grafikkartenkäufe?

Ja, immer ab 350 Euro (High-End) **12%**
Nein, sonstiges **6%**
Ja, immer bis 150 Euro (Einsteiger) **5%**
Weiß nicht **1%**
Ja, immer zwischen 150 und 350 Euro (Mittelklasse) **43%**
Nein, das Budget schwankt von Jahr zu Jahr **33%**

Die PC-Games-Preistipps



Powercolor Radeon X800 XL
Für günstige 140 Euro bietet die Radeon X800 XL sowohl 256 MByte VRAM (256 Bit) als auch meist gute Spieleleistung. Einziges Manko: die fehlende Unterstützung für Shader-Modell 3.

Technische Daten: 6.400 MTex/s Füllrate, 31,5 GByte/s, 6x RG-MSAA, 16:1 anisotroper Filter.



Geforce 7600 GT
Die neue GPU von Nvidia ist ein echter Preis-Leistungs-Knaller. Maximale Details sind selbst in der 1.280er-Auflösung noch flüssig spielbar, oft auch mit hohen AA-/AF-Stufen.

Technische Daten: 6.720 MTex/s Füllrate, 22,4 GByte/s, 4x RG-MSAA, 16:1 anisotroper Filter.

Preis-Leistungs-Verhältnis

Call of Duty 2 v1.01	Einstellung 1 Euro/Fps	Fps	Einstellung 2 Euro/Fps	Fps	Einstellung 3 Euro/Fps	Fps	Preis
Radeon X800 XL	2,41	58	3,68	38	7	20	ca. 140,-
Geforce 7600 GT	3,17	63	4,55	44	6,45	31	ca. 200,-
Radeon X1800 XT	3,33	105	4,61	76	6,36	55	ca. 350,-
Radeon X1800 GTO	3,42	73	5	50	6,58	38	ca. 250,-
Geforce 7900 GT	3,60	89	5,08	63	6,96	46	ca. 320,-
Geforce 6600 GT	3,42	38	5	26	7,65	17	ca. 130,-
Radeon X850 Pro	2,91	55	4,32	37	8,89	18	ca. 160,-
Radeon X850 XT	2,99	67	4,44	45	8,70	23	ca. 200,-
Radeon X800 GTO	2,92	48	4,52	31	8,75	16	ca. 140,-
Geforce 7800 GT	3,70	73	5,29	51	7,30	37	ca. 270,-
Radeon X1800 XL	3,73	83	5,34	58	7,56	41	ca. 310,-
Geforce 6800 GS	3,73	51	5,43	35	7,60	25	ca. 190,-
Radeon X1600 XT	3,48	46	5,16	31	8,42	19	ca. 160,-
Radeon X1900 XTX	4,43	115	5,60	91	8,50	60	ca. 510,-
Geforce 7900 GTX	4,68	111	6,27	83	8,67	60	ca. 520,-
Geforce 7800 GTX	4,82	85	6,72	61	9,32	44	ca. 410,-
Geforce 6800 XT/LE	5	30	7,50	20	10,71	14	ca. 150,-

F.E.A.R. v1.2	Einstellung 1 Euro/Fps	Fps	Einstellung 2 Euro/Fps	Fps	Einstellung 3 Euro/Fps	Fps	Preis
Radeon X800 XL	2,22	63	3,11	45	4,52	31	ca. 140,-
Radeon X850 XT	2,74	73	3,70	54	5,41	37	ca. 200,-
Radeon X850 Pro	2,62	61	3,64	44	5,93	27	ca. 160,-
Radeon X800 GTO	2,64	53	3,78	37	6,09	23	ca. 140,-
Geforce 7600 GT	2,60	77	3,64	55	7,14	28	ca. 200,-
Radeon X1600 XT	3,08	52	4,32	37	6,15	26	ca. 160,-
Geforce 7900 GT	3,08	104	4,10	78	7,44	43	ca. 320,-
Radeon X1800 XT	3,72	94	4,73	74	6,36	55	ca. 350,-
Geforce 7800 GT	3,14	86	4,22	64	7,71	35	ca. 270,-
Geforce 6800 GS	3,02	63	4,22	45	7,92	24	ca. 190,-
Geforce 6600 GT	2,77	47	3,94	33	8,67	15	ca. 130,-
Radeon X1800 GTO	3,62	69	4,90	51	6,94	36	ca. 250,-
Radeon X1800 XL	3,92	79	5,08	61	7,21	43	ca. 310,-
Radeon X1900 XTX	4,36	117	5,73	89	7,85	65	ca. 510,-
Geforce 7900 GTX	4,19	124	5,10	102	9,12	57	ca. 520,-
Geforce 7800 GTX	4,02	102	5,39	76	10	41	ca. 410,-
Geforce 6800 XT/LE	4,05	37	5,77	26	10,71	14	ca. 150,-

Spielbarkeit: 0-25 Fps / 26-40 Fps / >40 Fps

Einstellung 1: 1.024x768, kein AA/AF
Einstellung 2: 1.280x1.024, kein AA/AF
Einstellung 3: 1.280x1.024 (F.E.A.R.: 960), 4x AA, 8:1 AF

Settings: Athlon 64 4000+, Nforce4 SLIx16, 2x 1.024 MByte RAM, Beta-Catalyst 8.223, Beta-Forceware 84.17, WinXP SP2, DirectX 9.0c

PREIS-LEISTUNGS-SPECIAL | HARDWARE



Bild: Samsung

Die besten und günstigsten LCDs

TFT-Monitore sind mittlerweile auch bei Spielern begehrt. Aber welches Gerät ist sein Geld auch wert?

Kaufen Sie keinen Röhrenmonitor mehr. Moderne Flüssigkristallbildschirme bieten deutlich mehr und sind inzwischen voll spieletauglich. Sie entscheiden sich zwischen 17, 19 und 20 Zoll. Bleibt nur noch die Frage des Formats: 4:3 oder 16:10 (Breitbild)?

16:10 versus 4:3

Ein 16:10-Display kann in der Summe nicht mehr Informationen darstellen als ein 4:3-Bildschirm mit der gleichen Bildschirmdiagonale. Beispiel: Ein 20-Zöller (4:3) hat 1.920.000 Pixel, mit dem Seitenverhältnis 16:10 sind es 1.764.000 Bildpunkte. Der Vorteil liegt in der Aufteilung des Bildes: Der horizontale Blickwinkel eines Menschen ist deutlich größer als der vertikale. Informationen auf einem 16:10-LCD lassen sich also schneller aufnehmen. Dadurch wirken Filme und natürlich auch Spiele im Breitbildformat wesentlich authentischer. Doch nicht alle Spiele unterstützen 16:10-Auflösungen. Oft ist das Bild gestreckt dargestellt oder es entstehen an den Rändern des LCDs schwarze Streifen. Zudem erreichen die Breitbildschirme noch nicht die schnellen Reaktionszeiten der modernen 4:3-Monitore. In den Tests kam bisher kein 16:10-LC-Display unter 23 Millisekunden.

Günstige 4:3-Bildschirme

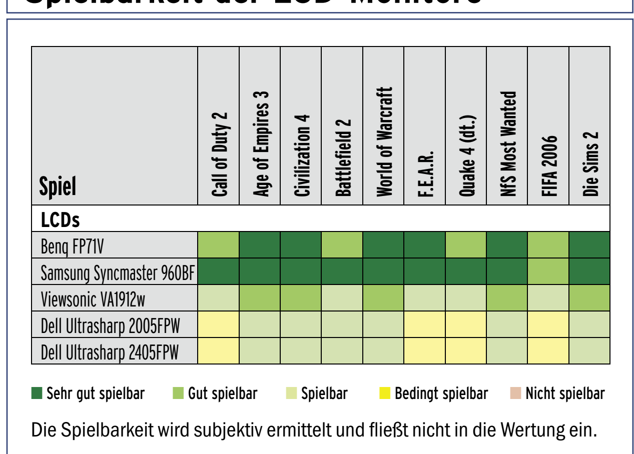
17-Zoll-LCDs sind teilweise schon für 200 Euro im Angebot. Auf solche Offerten sollten Sie besser nicht zugreifen, denn Reaktionszeit, Helligkeitsverteilung und Blickwinkel sind oft recht schlecht. Für 30 bis 50 Euro mehr bekommen Sie einen voll spieletauglichen 17-Zöller mit guter Bildqualität. Der Benq FP71V ist bereits für 230 Euro erhältlich. Die Reaktionszeit liegt nach unserer Messmethode bei 15 Millisekunden. Damit gibt es kaum noch Spiele, bei denen Unschärfen entstehen. Mit der Endnote 1,92 bekommt der Benq FP71V eine eindeutige Kaufempfehlung. Eine kaum schlechtere Alternative zum Benq FP71V ist der Viewsonic VX724 (Note: 1,97).

19-Zoll-LCDs gibt es auch schon für 300 Euro, Spieler sollten aber 20 bis 70 Euro mehr ausgeben. Rund 370 Euro kostet der Samsung Syncmaster 960BF. Das Display erreicht 16 Millisekunden und ist mit dem exklusiven Design auf jedem Schreibtisch ein Blickfang. Der Syncmaster 960BF schneidet mit der Note 1,76 gut bis sehr gut ab. Wenn Ihnen das Design nicht so wichtig ist, bekommen Sie mit dem Syncmaster 930BF einen noch günstigeren Monitor. Die Preise beginnen bei 320 Euro. Ähnlich günstig ist das LCD VX924 von Viewsonic.

Preiswerte Breitbildschirme

PC-Displays im Format 16:10 gibt es in den Größen 19, 20, 21, 24 Zoll. Der günstigste Einstieg ins Breitbild ist der Viewsonic VA1912w. Das 19-Zoll-Gerät ist für rund 300 Euro im Handel. Mit 25 Millisekunden Reaktionszeit sind in Spielen wie **FIFA 2006** oder **Quake 4 (dt.)** Unschärfen sichtbar. Für einen Zoll mehr Bildschirmdiagonale geben Sie rund 300 Euro mehr aus. Der Dell Ultrasharp 2005FPW kostet 600 Euro und bietet eine Reaktionszeit von 28 Millisekunden. Für den 24-Zöller mit der Bezeichnung Ultrasharp 2405FPW sind gleich 1.200 Euro fällig. Beide Dell-Breitbildschirme sind nicht schlierenfrei: Spiele wie **F.E.A.R.**, **Call of Duty 2** oder **FIFA 2006** sind auf diesen Geräten lediglich bedingt spielbar. (ma)

Spielbarkeit der LCD-Monitore



Spiel	Call of Duty 2	Age of Empires 3	Civilization 4	Battlefield 2	World of Warcraft	F.E.A.R.	Quake 4 (dt.)	NfS Most Wanted	FIFA 2006	Die Sims 2
LCDs										
Benq FP71V	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar
Samsung Syncmaster 960BF	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar
Viewsonic VA1912w	Spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Spielbar	Gut spielbar
Dell Ultrasharp 2005FPW	Bedingt spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar
Dell Ultrasharp 2405FPW	Bedingt spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar

Sehr gut spielbar · Gut spielbar · Spielbar · Bedingt spielbar · Nicht spielbar

Die Spielbarkeit wird subjektiv ermittelt und fließt nicht in die Wertung ein.

Die PC-Games-Preistipps



€ 230,-

Benq FP71V
Mit dem FP71V aus dem Hause Benq bekommen Sie einen sehr preiswerten Flüssigkristallbildschirm, der zudem kaum Schlieren zieht.

Technische Daten: 17 Zoll (4:3), Auflösung: 1.280x1.024, Eingänge: D-Sub & DVI-D.

€ 370,-

Samsung Syncmaster 960BF
Der Samsung Syncmaster 960BF besticht durch exklusives Design und gute Leistung. Vor allem Spieler freut die schnelle Reaktion von 16 Millisekunden.

Technische Daten: 19 Zoll (4:3), Auflösung: 1.280x1.024, Eingänge: DVI-I (analog & digital).



€ 300,-

Viewsonic VA1912w
Der Viewsonic VA1912w ist der günstige Einstieg ins Breitbildsegment. Die Bildqualität ist gut bis sehr gut und die Reaktionszeit liegt bei 26 Millisekunden.

Technische Daten: 19 Zoll (16:10), Auflösung: 1.440x900, Eingänge: D-Sub & DVI-D.

Günstiges Zubehör für Ihren PC

Auch bei Netzteil, Speicher und Gehäuse sollten Sie auf die Kosten achten. Wir geben Preis-Leistungs-Tipps.



Greifen Sie zu einem bezahlbaren Markennetzteil mit geringer Watt-Angabe als zu einem No-Name-Netzteil mit hohen Watt-Angaben. Aktuelle Markennetzteile der 500-Watt-Klasse (bei Mittelklasse-Rechnern genügen auch 400 Watt) sind ausreichend, um einen guten Spiele-PC mit Energie zu versorgen. Unser Preis-Leistungs-Tipp ist das Sharkoon SHA480-9A – das Netzteil leistet 480 Watt und ist für 70 Euro zu bekommen. Auch unser Referenznetzteil Enermax Liberty ELT500AWT kostet in der 500-Watt-Ausführung nur knapp 80 Euro und ist auch für Sparfüchse interessant. Wer weniger ausgeben möchte, sollte ein kleineres Gerät der erwähnten Serien kaufen.

Speicher

Wer einen Athlon 64 besitzt und bereits zweimal 512 MByte verwendet, sollte Single-Sided-Speicher kaufen. Manche CPU-Revisionen können vier Module sonst nur mit DDR333 ansprechen. Derzeit bietet nur MDT Single-Sided-DIMMs an – zum guten Preis von 80 Euro für zweimal 512 MByte. Beim PC-Neukauf planen Sie besser zwei Riegel mit jeweils 1.024 MByte ein. Sehr günstig ist der DDR400-Speicher von TakeMS. Die zuverlässigen und absolut stabilen 1-Gigabyte-Module sind einzeln zu kaufen und kosten jeweils nur 80 Euro. Die Latenzzeiten sind mit 3-4-4-8 allerdings relativ hoch. Bessere Timings zum ebenfalls guten Preis von 170 Euro bietet G.Skill mit dem Pärchen F1-3200PHU2-2GBNS: Die beiden 1-Gigabyte-DIMMs verfügen über einen roten Kühlkörper und laufen mit 2,5-3-3-6.

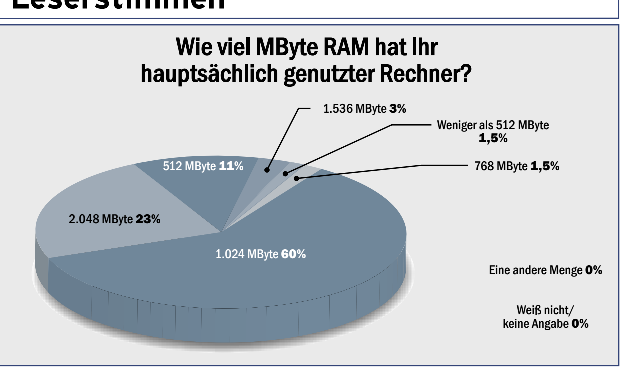
CPU-Kühler

Der Hybrid-Kühler Freezer 64 Pro (AMD K8) von Arctic Cooling (rund 15 Euro) lässt sich einfach montieren und ist ungedrosselt 1,2 Sone laut. Die aufwändige Konstruktion des circa 25 Euro teuren Katana (Sockel 578, 775, 754, 939, 940) von Scythe führt zu einer komplizierten Montage und ist nur für geübte Bastler zu empfehlen. Allerdings ist der Kühler dafür mit 1 Sone leiser als der Arctic Cooling und bietet darüber hinaus eine bessere Kühlleistung. Nicht ganz so aufwändig zu montieren ist der rund 35 Euro teure CNPS7700-Cu (Sockel 478, 775, 754, 939, 940). Dank der Steuerung ist die Lautstärke zwischen 0,8 und 1,8 einstellbar. So ist der Zalman der beste Allrounder. Eine Gehäuselüftung sollten Sie auf jeden Fall bei besonders günstigen Kühlern verwenden, da diese in der Regel wenig Kühlreserven besitzen.

Gehäuse

Wer für kleines Geld ein Gehäuse kaufen möchte, muss Abstriche in Kauf nehmen. Zwar bietet der LC-45 (rund 30 Euro) von MS-Tech mit seinen vier 5,25- und fünf 3,5-Zoll-Schächten ausreichend Platz für Laufwerke, die geringen Abmessungen sorgen aber für Kompatibilitätsprobleme: Die Festplatte und übergroße Grafikkarten kommen sich ins Gehege. Bessere Kühlung und wesentlich mehr Platz bietet der Aeroengine II (circa 65 Euro) von Aerocool. Positiv: Im Lieferumfang sind zwei Lüfter enthalten. Eine günstige Ausgangsposition für Wasserkühlungs-PCs bietet der Silvation (rund 65 Euro) von Sharkoon. Hier fehlen zwar Lüfter, aber das Pseudo-BTX-Gehäuse (das Mainboard ist um 180 Grad gedreht) bietet zwei 120-mm-Lüfterplätze. (kb/lc/dm)

Leserstimmen



Die PC-Games-Preistipps



€ 70,-

Sharkoon SHA480-9A
Das 480-Watt-Netzteil ist relativ leise und leistungsstark. Einen aktuellen PC versorgt es problemlos mit Energie – der Preis ist für ein Markengerät angemessen.

Technische Daten: 480 Watt, 0,7 Sone bei geringer Belastung, starke 12-Volt-Leitung.

€ 15,-

Arctic Cooling Freezer 64 Pro
Der Freezer 64 Pro passt für die Sockel 754, 939 und 940. In Kombination mit Gehäuselüftung ist der Kühler für alle aktuellen K8-Prozessoren geeignet.

Technische Daten: Hybrid, Heatpipes, Gewicht: 538 Gramm, Lautheit: 1,2 Sone.





€ 170,-

G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS
Für nur 170 Euro bietet G.Skill ein Zwei-Gigabyte-Pärchen mit den guten Latenzzeiten 2,5-3-3-6 an. Die DDR400-Module verfügen über einen schützenden Heatspreader.

Technische Daten: 2x 1.024 MByte, DDR400, 2,5-3-3-6, 2,6 Volt, Double-Sided, Kühlkörper.



Wichtige Tools für den Spiele-PC

Wir haben zahlreiche Anwendungen gefunden, die für mehr Leistung, Komfort und Sicherheit auf dem heimischen Rechner sorgen.

Jeden Tag bereiten unsere PCs neue Probleme. Kleine Programme bieten da oft eine Lösung und sorgen sogar für mehr Leistung. So können Sie mit Anwendungen wie dem Riva Tuner, CrystalCPUID oder Tweakpower den Rechner ordentlich auf Trab bringen. Wir haben Programme aus verschiedenen Kategorien gefunden, die Ihren PC aufwerten. Dabei handelt es sich erfreulicherweise fast ausschließlich um Freeware handelt, die in puncto Funktionsumfang und Komfort kommerziellen Anwendungen die Stirn bieten kann. Herausragend sind Photofiltre, OpenOffice.org und Antivir Personal Edition Classic. Zur besseren Übersicht ist der Artikel in drei Kategorien aufgeteilt: Auf den ersten beiden Seiten finden Sie Tools für Ihre Grafikkarte. Darauf folgen Infrastruktur und Kühlung sowie Tuning, Sicherheit und Vermischtes.

TOOL: Riva Tuner

Webseite: www.guru3d.com/rivatuner
Webcode: 229M **Version:** 2.0 RC 15.8

Mit dem Riva Tuner erhalten Sie ein mächtige Tool, mit dem Sie unter anderem auf undokumentierte Features des Grafikkarten-Treibers zugreifen können. Die Anwendung unterstützt Nvidia- und Ati-Chips. Nach der Installation des Riva Tuners wird zunächst eine Datenbank gefüllt, dies dauert einige Minuten. Im Hauptmenü „Main" haben Sie Zugriff auf alle wichtigen Funktionen.

Klicken Sie unter „Target adapter" – „Customize" über den kleinen Pfeil, werden weitere Optionen angezeigt. Unter dem ersten Bildschirmsymbol ändern Sie die Bildwiederholraten für Spiele, falls Sie noch einen Röhrenmonitor einsetzen. Im Reiter „Monitor driver wizard" lassen sich Inf-Dateien (Treiber) für Monitore erstellen. Das nächste Bildschirmsymbol erlaubt Ihnen die Konfiguration der Farben, der Helligkeit und des Kontrastes. Die Einstellungen speichern Sie unter „Color scheme settings" als Schema ab. Die nächste Option mit dem Infosymbol zeigt Ihnen wichtige Daten über Ihre Grafikkarte. Sehr nützlich ist die Funktion Hardware-Monitor. Diese starten Sie, indem Sie unter „Target Adapter" den Punkt „Customize" auswählen und auf das Symbol „Hardware monitoring" klicken. Mit den beiden Schiebereglern auf der linken Seite bestimmen Sie die Skalierung. Über „Setup" erweitern Sie die Anzeige der GPU-Temperatur um beispielsweise die aktuelle Framerate oder den Speichertakt. Zudem bestimmen Sie unter „Data polling …" die Aktualisierungsrate der Anzeige in Millisekunden. Über „OK" verlassen Sie den Dialog.

Die fünf Symbole auf der linken Seite des Überwachungsfensters schalten die Hintergrundaufzeichnung ein, pausieren die Anzeige, löschen den Verlauf oder erlauben das Speichern der Aufzeichnungen in einer Log-Datei. Zurück im Hauptmenü „Main" klicken Sie im Bereich „Driver settings" auf den Punkt „Customize" und wählen das erste Symbol aus. Unter „Overclocking" ändern Sie den Takt von GPU und RAM. Per „Test" prüfen Sie, ob das System mit den neuen Frequenzen stabil bleibt. Wenn Sie zur Registerkarte „Fan" wechseln, können Sie die Lüfterspannung für 2D-, Low-Power-3D- und Performance-3D-Betrieb nach eigenen Wünschen anpassen.

Weiter finden Sie unter „Driver settings" – „Customize" Symbole für Direct3D und OpenGL. In den jeweiligen Dialogen können Sie Einstellungen beispielsweise für Vsync und Kantenglättung vornehmen. Das vorletzte Symbol unter „Customize" ermöglicht es Ihnen, zusätzliche Auflösungen dem Standardprofil hinzuzufügen. Die letzte Option der sechs Symbole setzt alle unter „Driver settings" gemachten Einstellungen zurück. Über den Reiter „Settings" können Sie auch für den Riva Tuner selbst Einstellungen vornehmen. So lässt sich unter „Riva Tuner startup" der Autostart mit dem Betriebssystem festlegen oder das Design der Bedienoberfläche ändern. In der Registerkarte „Launcher" verknüpfen Sie Anwendungen mit bestimmten Einstellungen des Riva Tuners. Damit können Sie höhere GPU-Taktraten oder Lüfterdrehzahlen an den Start eines Spiels binden.

TOOL: Ati Tray Tools

Webseite: www.radeon2.ru/atitray
Webcode: 23CF **Version:** 1.0.5.824

Neben dem Ati Tool sind die Ati Tray Tools das populärste und effektivste Tuning-Programm für Ati-Karten. Während der Installation bestimmen Sie, ob die Ati Tray Tools mit jedem Windows-Start ausgeführt werden sollen. Sobald das Tuning-Programm aktiviert ist, finden Sie es in der Taskleiste neben der Uhr. Mit der rechten Maustaste öffnet sich das Menü. Der Punkt „3D" erlaubt Ihnen die Konfiguration der Kantenglättung, des anisotropen Filters oder der vertikalen Synchronisation. Gewünschte Einstellungen speichern Sie über „Save As Profile" als Profil ab, das Sie über „3D Profiles" abrufen können . Drei Standardeinträge sind direkt nach der Installation verfügbar. Über „3D" – „Settings" lässt sich auch ein Dialogfenster aufrufen.

Die Grafikkarte übertakten Sie per „Hardware" – „Overclocking Settings". Über „Show 3D Renderer" – „GPU" beziehungsweise „MEM" lässt sich die Grafikkarte automatisch übertakten. Unter „Profiles" können Sie die Overclocking-Ergebnisse als Profil abspeichern. Grafikkarten mit Temperatursensor erlauben auch die Regelung des Lüfters per Ati Tray Tool. Im Reiter „Fan" lässt sich der Lüfter manuell oder temperaturabhängig steuern. Für die temperaturgesteuerte Lüfterregelung müssen Sie der jeweiligen GPU-Temperatur den gewünschten Prozentsatz der Drehzahl zuordnen. Im Menü „Hardware" – „Auto Overclocking" ordnen Sie das OC-Profil einer Anwendung zu. Sehr nützlich ist auch die Option „OnScreen Display" im Bereich „Tools & Options". Neben der Fps-Zahl lassen sich in Spielen auch GPU-Takt, freier Videospeicher und verwendeter Systemspeicher anzeigen. Haben Sie Speedfan oder MBM installiert, so können Sie auch in Games einen Blick auf CPU-Temperatur oder Lüfterdrehzahl werfen. Es ist zudem möglich, die Uhrzeit oder die aktuelle Auflösung einzublenden.

TOOL: Nhancer

Webseite: www.nhancer.com
Webcode: 24NK **Version:** 1.2.2

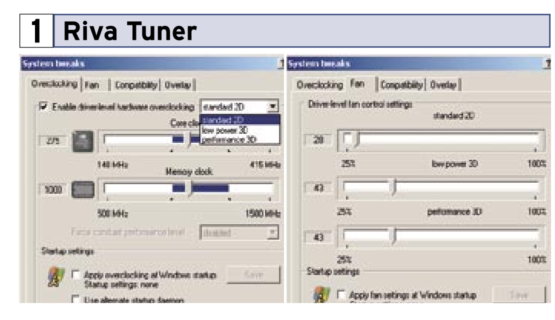
Mit dem Nhancer können Sie SLI-Profile verwalten und auch neue Einträge erstellen. Wird ein Spiel wie **Trackmania Nations** nur auf einer Grafikkarte ausgeführt, machen Sie Folgendes: Starten Sie den Nhancer und klicken Sie auf „Hinzufügen". Geben Sie dem neuen Profil den Namen des Spiels und betätigen Sie unter „Ausführbare Dateien" die Schaltfläche „Hinzufügen". Wählen Sie die Startdatei des Spiels aus. Klicken Sie dann rechts auf „SLI" und setzen Sie den Haken bei „Überlagern".

Nun haben Sie die Wahl zwischen „Auto", „SFR" und „AFR". Bei „Auto" überlassen Sie dem Treiber die Wahl der Berechnungsmethode. Wählen Sie „SFR", wird das Bild geteilt und jede Karte berechnet einen Teil davon. Im „AFR"-Modus werden die Bilder abwechselnd von beiden Grafikkarten berechnet. Das AFR ist die effizientere Methode, daher sollten Sie sie zuerst versuchen. Treten allerdings Bildfehler auf, wechseln Sie zu SFR. Neben SLI können Sie mit dem Nhancer auch für das jeweilige Spiel Optimierungen einstellen oder die Darstellungsqualität mittels Kantenglättung oder anisotroper Filterung verbessern.

Die Profile können Sie auch exportieren und so auf einen anderen Rechner mit SLI-Grafiksystem übertragen. Sollte bei den Änderungen tatsächlich mal etwas schiefgelaufen sein, wählen Sie am besten die Option „Profile" – „Original Treiber-Profile restaurieren".

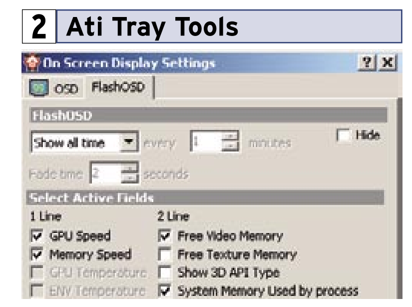
Riva Tuner und Ati Tray Tool

1 Riva Tuner



SYSTEMTWEAKS Das Übertakten der CPU oder des Grafikspeichers sowie das Ändern der Lüftereinstellungen geschieht auf eigene Gefahr.

2 Ati Tray Tools



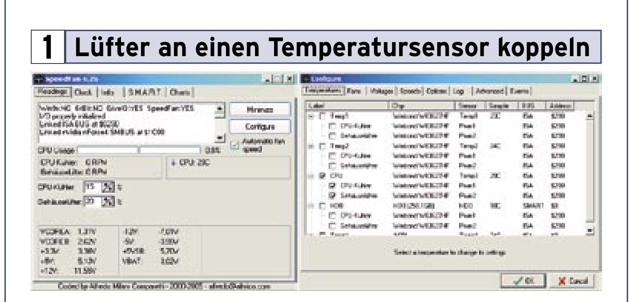
ONSCREEN Mithilfe des Ati Tray Tools lassen sich zahlreiche Werte aus dem System in Spielen per Overlay einblenden.

PCG-Rangliste: Grafikkarten-Tools

Tools zur Überwachung und zum Übertakten			
Rang	**Toolname**	**Beschreibung**	**Webseite**
1	Riva Tuner	Mächtiges Tool, mit dem Sie auf undokumentierte Features des Grafikkarten-Treibers zugreifen können. Details siehe Text.	WEBCODE 229M
2	Ati Tray Tools	Tuning-Programm für Ati-Grafikkarten mit zahlreichen Zusatzfunktionen. Details siehe Text.	WEBCODE 23CF
3	Ati Tool	Mit dem Ati Tool werden Ihnen zahlreiche Infos über Ihre Grafikkarte angezeigt. Zudem können Sie GPU und RAM mit dem Tool übertakten.	WEBCODE 24MF
4	Nhancer	Mit dem Nhancer erstellen Sie komfortabel SLI-Profile für Spiele. Details siehe Text.	WEBCODE 24NK
5	aTuner	Der aTuner ist ein Tweaking-Tool für Geforce- und Radeon-Grafikkarten. Das Programm wird laufend aktualisiert und an neue Treiber angepasst.	WEBCODE 24NJ
6	Powerstrip	Dies ist ein universelles Werkzeug für Grafikkarte und Monitor. Powerstrip wird allerdings nur als Shareware angeboten.	WEBCODE 24NH
7	Video Memory Watcher	Mit dem Video Memory Watcher ermitteln Sie den aktuellen Speicherverbrauch der Grafikkarte. Dies kann auch protokolliert werden.	WEBCODE 24MG

Speedfan richtig bedienen

1 Lüfter an einen Temperatursensor koppeln



KOPPLUNGSMANÖVER Klicken Sie auf „Configure" und legen Sie durch die Haken fest, an welche Temperatur die Lüfterdrehzahl zu koppeln ist.

2 Lüfterdrehzahl bestimmen



MINIMUM-MAXIMUM Tippen Sie für die Lüfter minimale und maximale Drehzahlen in Prozent ein und setzen Sie einen Haken bei „Automatically ...".

3 Gewünschte Temperatur festlegen

DAS IST DIE HÖHE Geben Sie unter „Desired" die gewünschte Temperatur für die CPU ein und bestimmen Sie einen zulässigen Höchstwert.

PC-Games-Rangliste: Infra-Tools

Tools zur Überwachung und zum Übertakten

Rang	Toolname	Beschreibung	Webseite
1	RM Clock Utility	Ändert CPU-Takt unter Windows. Details siehe Text.	WEBCODE 24NP
2	CPU-Z	Das kleine Tool liefert Ihnen ausführliche Infos.	WEBCODE 23KD
3	Speedfan	Steuert Lüfterdrehzahl über das Mainboard.	WEBCODE 22HM
4	Clockgen	Macht auf vielen Mainboards das Übertakten unter Windows möglich.	WEBCODE 22HJ
5	Prime95	Testet Mainboard, CPU und Arbeitsspeicher.	WEBCODE 23EE
6	Memtest86+	Das Programm testet den Arbeitsspeicher des Rechners auf Fehler.	WEBCODE 24NM
7	CrystalCPUID	Kann den Multiplikator von AMD-CPUs ändern.	WEBCODE 24NN
8	Cpu Cool	Das Shareware-Programm zeigt Lüftergeschwindigkeit/CPU-Temperatur.	WEBCODE 24NL

Mainboard, CPU & Vermischtes: Nützliche Tools für den Spiele-PC

Sie wollen Ihren Prozessor über- oder untertakten? Oder Ihr PC ist einfach zu laut? Dann haben wir die passenden Tools für Sie, die bestimmt Abhilfe schaffen. Zudem finden Sie eine Empfehlung für einen kostenlosen Virenscanner und wir stellen ein Tool vor, mit dem Sie versteckten Speicherplatz auf der Festplatte finden können.

TOOL: Speedfan

Webseite: www.almico.com/speedfan.php
Webcode: 22HM **Version:** 4.28

Mit dem Tool Speedfan können Sie Temperatursensoren von Mainboards auslesen und sogar die Lüfterdrehzahl ändern. Möchten Sie Ihre Lüfter per Speedfan steuern, gehen Sie wie folgt vor: Starten Sie das Programm. Nach einem kurzen Scan der verfügbaren Sensoren werden Ihnen verschiedene Temperaturen und Lüfterdrehzahlen angezeigt. Mithilfe von Prime95 („Options" – „Torture Test" – „Small FFTs ..." – „OK") belasten Sie die CPU und beobachten, welche Temperatur ansteigt. Klicken Sie dann auf „Configure" – „Temperatures" und markieren Sie die Temperatur. Mit „F2" können Sie die Bezeichnung beispielsweise in „CPU" ändern. Verlassen Sie mit „OK" die Einstellungen. Im mittleren Teil des Hauptfensters finden Sie Eingabefelder für den „Speed" der angeschlossenen Lüfter. Verändern Sie die Prozentzahl, um herauszufinden, welche Lüfter Sie steuern können. Über „Configure" – „Speed" – „F2" passen Sie die Bezeichnung entsprechend an.

Im Reiter „Temperatures" koppeln Sie nun die CPU-Kühler-Steuerung von den anderen Temperatursensoren ab. Klicken Sie dazu nacheinander an der an und deaktivieren Sie die Häkchen. Unter „CPU" bleibt natürlich der Haken bei „CPU-Kühler". Markieren Sie „CPU" und geben Sie unter „Desired" die Wunschtemperatur ein. Im Feld „Warning" tippen Sie die Höchsttemperatur ein. Anschließend setzen Sie nur noch im Hauptfenster einen Haken bei „Automatic fan speed". Haben Sie die Einstellungen gemacht, sollten Sie den Autostart von Speedfan einrichten. Klicken Sie dazu auf „Configure" – „Options" und setzen Sie einen Haken bei „start minimized". Anschließend kopieren Sie die Speedfan-Verknüpfung in den Autostart-Ordner. In der Registerkarte „Clock" lassen sich zudem der Front Side Bus und damit die Taktfrequenz bei einigen Mainboards ändern und an die CPU-Auslastung binden.

TOOL: RM Clock Utility

Webseite: http://cpu.rightmark.org
Webcode: 24NP **Version:** 2.05

Mit diesem Tool RM Clock Utility ändern Sie den CPU-Takt. Nach dem Start finden Sie im Bereich „General" alle wichtigen Daten über Ihren Prozessor. Das RM Clock Utility zeigt Ihnen unter „Monitoring" den aktuellen Takt, die Kernspannung, den Multiplikator und die Auslastung des Prozessors an. Taktraten und Kernspannungen von Mobil-CPUs wie Pentium M, Mobile Athlon 64 und Turion 64 können Sie unter „Management and Profiles" ändern und an Profile binden. Unter anderem kann das RM Clock Utility die Taktfrequenz in der Taskleiste anzeigen. Das RM Clock Utility ist eine ansprechende Alternative zu CrystalCPUID.

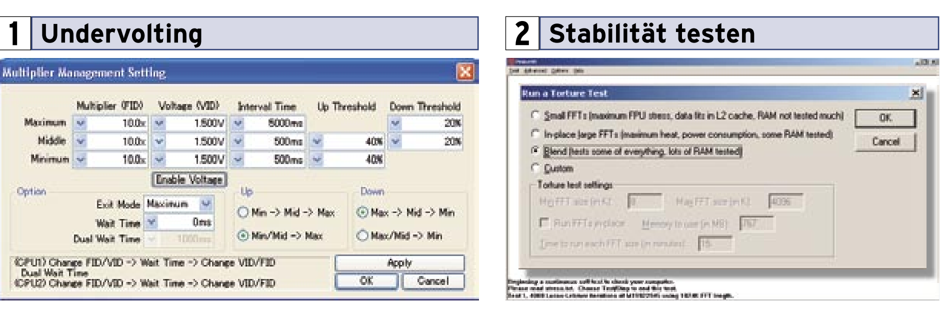
TOOL: Prime95

Webseite: www.mersenne.org/freesoft.htm
Webcode: 23EE **Version:** 24.14

Die Anwendung Prime95 ist das perfekte Werkzeug, um Mainboard, CPU und Arbeitsspeicher auf Stabilität zu testen. Eigentlich ist Prime95 ein Programm zur Berechnung von Primzahlen. Per Internetverbindung können Sie sich Datenpakete abholen lassen und in Ruhezeiten werden diese dann bearbeitet. Da die mathematischen Aufgaben sehr viel Rechenleistung benötigen, haben wir einen Stresstest hinzugefügt. Direkt nach dem Start werden Sie gefragt, ob Sie die eigentliche Funktion „Join GIMPS!" oder den Belastungstest „Just Stress Testing" starten wollen.

CrystalCPUID und Prime95

1 Undervolting / 2 Stabilität testen



CRYSTALCPUID Sie können unter anderem die Kernspannung der verschiedenen Taktzustände von Athlon-64-Prozessoren ändern.

PRIME95 Mit diesem Tool testen Sie CPU, RAM oder beides auf Fehler. Vor allem Übertakter sollten die Anwendung ausprobieren.

Möchten Sie Ihren Rechner testen, klicken Sie auf „Options" – „Torture Test". Nun haben Sie die Auswahl zwischen drei vorgefertigten und einem individuellen Test. Im Beispiel wird der Prozessor testen Sie mit „Small FFTs ...". Der Arbeitsspeicher wird mit der Option „In-place large FFTs ..." gründlich geprüft. CPU und RAM gleichzeitig belasten Sie mit „Blend". Haben Sie Ihre Wahl getroffen, klicken Sie auf „OK" – der Test beginnt. Lassen Sie den Vorgang mindestens 90 Minuten laufen, besser sind mehrere Stunden. Eventuelle Fehler werden am unteren Rand des Programmfensters angezeigt. Gleichzeitig speichert Prime95 die Testergebnisse in der Datei stress.txt ab. Nach der gewünschten Laufzeit klicken Sie auf „Test" – „Stop", um den Test zu beenden.

Nutzen Sie eine Zweikern-CPU, können Sie unter „Options" – „Affinity" festlegen, ob alle Kerne gleichzeitig oder nur einer belastet werden soll. Entfernen Sie den Haken bei „Let program run on any CPU" und geben Sie beispielsweise mit „0" oder „1" an, welcher Kern die Rechenaufgaben ausführen soll.

TOOL: Antivir 7 PE Classic

Webseite: www.free-av.de
Webcode: 23C7 **Version:** 7.0

Antivir 7 Personal Edition Classic ist ein vollwertiger Virenscanner mit Wächterfunktion, er ist für Privatanwender kostenlos. Die Sicherheitssoftware bietet hohe Erkennungsraten und verbraucht nur wenige Ressourcen des Rechners. Noch während der Installation wird Ihr Rechner auf Viren geprüft. Anschließend finden Sie ein neues Symbol mit einem Regenschirm in der Taskleiste, darüber konfigurieren Sie den Virenscanner und lösen manuell Updates aus. Antivir 7 aktualisiert sich automatisch alle 24 Stunden – dies ändern Sie im Hauptfenster unter dem Reiter „Planer". Wenn Sie auf „Konfiguration" klicken, können Sie eigene Einstellungen vornehmen. Unter „Scanner" – „Suche" – „Dateien" ändern Sie bei Bedarf, welche Files auf Viren zu testen sind. Unter „Guard" – „Suche" – „Dateien" legen Sie fest, welche Dateien der Wächter checken soll. Für 20 Euro ist eine Premium-Version erhältlich, die unter anderem eine Spyware-Erkennung bietet.

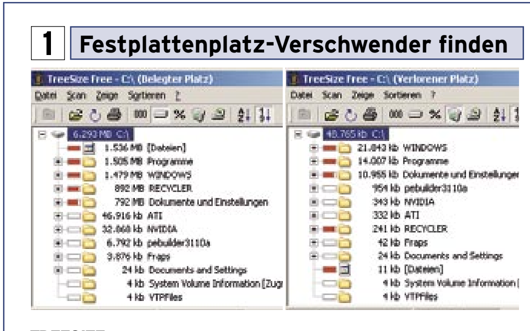
TOOL: Treesize

Webseite: www.jam-software.de
Webcode: 24PK **Version:** 1.77

Mit der Zeit wird jede Festplatte voll, doch oft befindet sich viel Datenmüll auf dem Datenträger. Sie müssen nur herausfinden, in welchem Ordner die überflüssigen Dateien lagern. Die Freeware Treesize 1.77 hilft Ihnen dabei. Nach dem Start wird die Festplatte sofort gescannt und Treesize zeigt die Größe jedes Ordners an. Wenn Sie auf „Zeige" – „Verlorener Platz" klicken, zeigt Ihnen das Programm, wo sich Datenmüll befindet. Per „Zeige" – „Prozent" lässt sich die Platzverteilung auf dem Datenträger auch prozentual anzeigen. Möchten Sie Dateien löschen, klicken Sie den Ordner oder das File mit der rechten Maustaste an und wählen „Löschen" aus. Alternativ können Sie auch den Explorer über die rechte Maustaste starten. (ma)

Ordnung im System

1 Festplattenplatz-Verschwender finden



TREESIZE Schnell finden Sie mit Treesize heraus, in welchen Ordnern zu viel Festplattenplatz verschwendet wird.

2 Rechner vor Schädlingen schützen



ANTIVIR Privatpersonen schützen ihren Rechner mit Antivir 7 kostenlos.

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus Call of Duty 2 und Quake 4 (dt.)
** Abgewertet

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps* (kein AA/AF)	Fps* (2x AA/4:1 AF)	Wertung
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 280,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	375/600 MHz	2,9 Sone	70,2 Fps	33,4 Fps	2,27
Evga Egforce 7800 GS SC	ca. € 320,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	460/675 MHz	3,1 Sone	73,8 Fps	36,2 Fps	2,28
Point of View GF7800 GS	ca. € 290,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	375/600 MHz	2,9 Sone	70,2 Fps	33,4 Fps	2,33
Gigabyte GV-N66T128VP	ca. € 170,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	500/560 MHz	0 Sone	51,2 Fps	16,9 Fps	2,94**
Leadtek Winfast A6600GT TDH	ca. € 130,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2 ns]	500/450 MHz	1,2 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
MSI NX6600GT-VTD128	ca. € 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2 ns]	500/450 MHz	1,6 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
Sapphire Radeon X1600 Pro	ca. € 140,-	Radeon X1600 Pro	256 DDR2 [2,5 ns]	500/405 MHz	1,3 Sone	38,1 Fps	14,5 Fps	3,00

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps* (kein AA/AF)	Fps* (4x AA/8:1 AF)	Wertung
Asus EN7800GT Dual	ca. € 700,-	2x Geforce 7800 GT	512 DDR3 [1,6 ns]	430/600 MHz	2,4 Sone	82,9 Fps	64,4 Fps	1,49**
Asus EAX1800XT Top	ca. € 550,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	695/793 MHz	1,4 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,59**
Sapphire Blizzard X1900 XTX	ca. € 630,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	2,3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,63
Asus EAX1900XTX	ca. € 510,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	4 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,68
Club 3D Radeon X1900 XTX	ca. € 500,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,69
Xfx 7800 GTX 512 XXX-Edition	ca. € 680,-	Geforce 7800 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	580/865 MHz	0,7 Sone	81,6 Fps	52,4 Fps	1,69**
His X1800 XT OC Edition	ca. € 360,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	695/792 MHz	2,8 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,80
Gainward Ultra/3550PCX	ca. € 780,-	Geforce 7800 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	580/865 MHz	0,7 Sone	81,6 Fps	52,4 Fps	1,80**
Sapphire Radeon X1900 XT	ca. € 460,-	Radeon X1900 XT	512 DDR3 [1,1 ns]	621/720 MHz	4,1 Sone	86,5 Fps	53,8 Fps	1,83
MSI RX1800XT-VT2D512E	ca. € 350,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	621/747 MHz	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,84
Sapphire X1800 XT PE	ca. € 360,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	695/793 MHz	4,5 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,89**
Club 3D Radeon X1800 XT	ca. € 410,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	621/747 MHz	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,93**
Sapphire Radeon X1800 XT/256	ca. € 320,-	Radeon X1800 XT	256 DDR3 [1,2 ns]	621/747 MHz	3 Sone	77 Fps	49,7 Fps	1,94
Club 3D Radeon X1800 XT/256	ca. € 370,-	Radeon X1800 XT	256 DDR3 [1,2 ns]	621/747 MHz	3 Sone	77 Fps	49,7 Fps	1,97
Asus EN7800GTX	ca. € 450,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430/600 MHz	1,2 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,03**
Leadtek Winfast PX7800GTX TDH	ca. € 430,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430/600 MHz	1,4 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,04**
Leadtek Winfast PX7800GT Extreme	ca. € 320,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2 ns]	450/525 MHz	2,8 Sone	74,2 Fps	37,6 Fps	2,06**
Xfx 7800 GT Extreme Gamer	ca. € 290,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2 ns]	450/525 MHz	2,8 Sone	74,2 Fps	37,6 Fps	2,10
Leadtek Winfast PX7800 GT TDH	ca. € 300,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2 ns]	400/500 MHz	2,9 Sone	73,9 Fps	37,3 Fps	2,12**
Asus EAX1800XL	ca. € 350,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500/495 MHz	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,15
MSI NX7800GT-VT2D256E	ca. € 310,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2 ns]	400/500 MHz	2,8 Sone	73,9 Fps	37,3 Fps	2,16**
MSI RX1800 XL-VT2D256E	ca. € 350,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500/495 MHz	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,23**
Sapphire Radeon X1800 XL	ca. € 330,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500/495 MHz	4,5 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,27**
HIS Radeon X850 XT IceQ2	ca. € 240,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	533/573 MHz	1,4 Sone	68,8 Fps	25,8 Fps	2,51**
Asus EN6600GT Silencer	ca. € 160,-	Geforce 6600 GT	256 DDR3 [2 ns]	500/500 MHz	0 Sone	50,6 Fps	16,3 Fps	2,65**
Tul Powercolor X850 XT-PE	ca. € 330,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540/590 MHz	1,5 Sone	69,1 Fps	26 Fps	2,68**
Gainward Ultra/2300PCX	ca. € 190,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 [2 ns]	425/500 MHz	3,3 Sone	63 Fps	24,4 Fps	2,68**
MSI NX6800 GS	ca. € 200,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 [2 ns]	425/500 MHz	3,8 Sone	63 Fps	24,4 Fps	2,72**
Xfx 6800 GS	ca. € 220,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 [2 ns]	485/550 MHz	3,5 Sone	66,5 Fps	26,5 Fps	2,73**
MSI RX1600XT	ca. € 180,-	Radeon X1600 XT	256 DDR3 [1,2 ns]	590/690 MHz	1 Sone	48,2 Fps	19,7 Fps	2,76**

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PM17TU	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	-	1,87
Eizo Flexscan M1700	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Benq FP71V	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Viewsonic VX724	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	-	1,95
Hyundai Imagequest Q70U	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m2	Lautsprecher, USB-Hub	1,95
Acer AL1751bs	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 300 cd/m2	-	1,97

19/20 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 360,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m2	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	-	1,83
Samsung Syncmaster 930BF	ca. € 330,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	Magicbright	1,86
Benq FP91GX	ca. € 270,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	40 bis 250 cd/m2	-	1,86
Viewsonic VX924	ca. € 330,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m2	-	1,90
Hyundai Imagequest Q90U	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut	90 bis 220 cd/m2	Lautsprecher	1,91

Breitbild (16:10-Format)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Dell Ultrasharp 2005FPW (20 Zoll)	ca. € 650,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut	180 bis 300 cd/m2	USB-Hub	1,89
Eizo S2110W (21 Zoll)	ca. € 950,-	D-Sub, DVI-D	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	80 bis 400 cd/m2	USB-Hub	1,95
Viewsonic VP231wb (23 Zoll)	ca. € 1.300,-	D-Sub, DVI-I	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m2	USB-Hub	1,96
Dell Ultrasharp 2405FPW (24 Zoll)	ca. € 1.000,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	29 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	130 bis 340 cd/m2	USB-Hub, 9-in-1-Kartenleser	1,98
Acer F-20 Wide (20 Zoll)	ca. € 700,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 310 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	2,01
Viewsonic VA1912w (19 Zoll)	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut	90 bis 290 cd/m2	Lautsprecher	2,08



MAINBOARDS

* Abgewertet (alte Testmethoden)

Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 170,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8N-SLI Premium	ca. € 130,-	Nforce4 SLI	1007/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	-	Bestanden	-	1,48*
Asus A8R32-MVP Deluxe	ca. € 170,-	RD580	0305/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus A8N-SLI Deluxe	ca. € 130,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,60*
Abit KN8 SLI	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Biostar Tforce4 U	ca. € 85,-	Nforce4 Ultra	nf4uaa20/1.0	1	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Headset	Gut	Bestanden	Bestanden	1,66
Asus A8N-SLI	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 180	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	-	2	x16 (2), x4 (1), x1(2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Audigy 2, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
MSI K8N Diamond-54G	ca. € 150,-	Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	-	3	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	-	Bestanden	-	1,71*
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 75,-	Nforce4	F2/1.1	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,71*
Epox 9NPA+ Ultra	ca. € 95,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,77*
Sapphire Pure Crossfire	ca. € 100,-	RD480	2K051027/1.0	-	2	x16 (2)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,77
DFI LP UT RDX200 CF-DR	ca. € 180,-	RD480	A11/A03	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Diag-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
MSI RD480 Neo2-Fi	ca. € 100,-	RD480	3.0/1.A	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,80
Elitegroup KN1 Extreme	ca. € 100,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,85*
Abit AX8	ca. € 80,-	K8T890	1.0/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,93*
Asrock 939SLI-eSATA2	ca. € 60,-	Uli 1697	1.10/1.01	-	3	x16 (2), x1 (1)	100 Mbit/s	4x SATA(-RAID), Future CPU Port	Gut	Bestanden	Bestanden	1,94
Abit AN8 SLI	ca. € 120,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	-	Bestanden	-	1,95*

Preis-Leistungs-Tipp

Sockel 775 Pentium 4, Pentium 4 EE, Celeron D

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5N32-SLI Deluxe	ca. € 190,-	Nforce4 SLIx16	0202/1.01	-	2	x16 (2), x4 (1), x1(2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,56
Gigabyte 8N-SLI Quad Royal	ca. € 230,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.1	-	1	x16 (4), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus P5WD2 Premium Wifi-TV	ca. € 280,-	955X	0205/1.02	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	-	Bestanden	-	1,79*
Abit Fatality AA8XE	ca. € 120,-	925XE	1.0/1.0	-	2	x16 (1), x1 (2)	1.000 & 100 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	-	Bestanden	-	1,79*
Epox 5NVA+ SLI	ca. € 190,-	Nforce4 SLI IE	5522/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, SATA-Kit	-	Bestanden	-	1,91*
Gigabyte 8N-SLI Pro	ca. € 95,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,98*
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	ca. € 220,-	945P	0306/1.02	-	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	-	Teilbestanden	-	2,04*
Asus P5AD2 Premium Wifi-TV	ca. € 160,-	925XE	1004/1.02	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	-	Bestanden	-	2,06*
Aopen i915Ga-HFS (So479)	ca. € 210,-	915G	A/1.01	-	2	x16 (1), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Kühler	-	Bestanden	-	2,10*
MSI 865PE Neo3-F	ca. € 80,-	865PE	5.20/3	1	5	-	1.000 MBit/s	2x SATA	-	Bestanden	-	2,10*
Gigabyte 8I955X Royal	ca. € 200,-	955X	F5/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Bluetooth	-	Bestanden	-	2,13*
Abit AW8-Max	ca. € 190,-	955X	1.0/1.0	-	2	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	-	Bestanden	-	2,23*
Abit AL8	ca. € 130,-	945P	1.2/1.0	-	2	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,31*
MSI P4N Diamond	ca. € 180,-	Nforce4 SLI IE	1.24/1	-	2	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID)	-	Teilbestanden	-	2,36*
MSI 915P Combo	ca. € 85,-	915P	1.6/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,38*
MSI 945P Platinum-FIR	ca. € 150,-	945P	1.0/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag-LED	-	Bestanden	-	2,41*
Gigabyte 8I945P Pro	ca. € 120,-	945P	F5/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, NB-Lüfter	-	Teilbestanden	-	2,45*
Asus P5ND2-SLI Deluxe	ca. € 170,-	Nforce4 SLI IE	0605/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	-	Teilbestanden	-	2,47*
Epox 5LDA+ GLI	ca. € 120,-	945P	5a26/1.0	-	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Sensor	Gut	Teilbestanden	Bestanden	2,49

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR1-RAM, unbuffered

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	SPD-Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 V	Wertung
Crucial Ballistix BL2KIT6464Z402	ca. € 110,-	2x 512 MByte, DDR400	280 MHz DDR, 2,8 Volt	2-2-2-6	1,5-2-2-5	1,51
Corsair TWINX1024-3200XL	ca. € 250,-	2x 512 MByte, DDR400	270 MHz DDR, 3,2 Volt	2-2-2-5	1,5-2-2-5	1,54
OC-Wear BigTwins Ultra	ca. € 310,-	2x 1.024 MByte, DDR400/DDR500	260 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-2-5	2-3-2-5	1,67
Corsair TWINX2048-3500LLPRO	ca. € 300,-	2x 1.024 MByte, DDR438	240 MHz DDR, 3,2 Volt	2-3-2-6	1,5-2-2-5	1,74
G.Skill F1-3200PHU2-2GBZX	ca. € 220,-	2x 1.024 MByte, DDR400	240 MHz DDR, 2,6 Volt	2-3-2-5	2-3-2-5	1,76
OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K	ca. € 220,-	2x 1.024 MByte, DDR400	240 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-3-8	2-3-3-6	1,80
Kingmax Hardcore DDR500	ca. € 80,-	1x 512 MByte, DDR500	270 MHz DDR, 2,7 Volt	3-4-4-8	2-3-3-6	1,85
G.Skill F1-4000USU2-2GBHZ	ca. € 210,-	2x 1.024 MByte, DDR500	260 MHz DDR, 2,8 Volt	3-4-4-8	2,5-3-3-7	1,94
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 170,-	2x 1.024 MByte, DDR400	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	2,5-3-3-6	1,99

CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP: Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Noisebudget 92-100W	www.noisemagic.de	ca. € 50,-	754, 939, 940	0,5/0,3 Sone	52/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,49
Thermalright Noisemagic XP-120	www.pc-world.de	ca. € 80,-	754, 939, 940, 478	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,55
Thermalright Noisem. SI-120 NMT FGL	www.pc-world.de	ca. € 80,-	754, 939, 940, 478	0,8/0,4 Sone	51/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,56
Thermaltake Big Typhoon	www.thermaltake.de	ca. € 35,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1/0,5 Sone	53/63 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,57
Thermalright XP-90C	www.hardware-rogge.de	ca. € 45,-	478, 775, 754, 939, 940	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,57
Aerocool GT-1000	www.pc-icebox.de	ca. € 35,-	478, 775, 754, 939, 940, A	1/0,8 Sone	51/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,60
EKL V8	www.ekl-ag.de	ca. € 40,-	478, 775, 754, 939, 940	1,5/0,6 Sone	54/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,63

Die wichtigsten Mainboard-Chipsätze

Nforce 4 SLIx16

Hersteller: Nvidia
Unterstützte Sockel: 939/775
Multi-GPU-Fähig: Ja
SATA-2-Unterstützung: Ja
Gigabit-LAN: Ein Port
USB 2.0: 10 Ports
Preis (Platine): Ab ca. € 75.-

RD580

Hersteller: Ati
Unterstützte Sockel: 939
Multi-GPU-Fähig: Ja
SATA-2-Unterstützung: Ja
Gigabit-LAN: Per Zusatz-Controller
USB 2.0: 8 Ports
Preis (Platine): Ab ca. € 110.-

M1697

Hersteller: Uli
Unterstützte Sockel: 939/AM2
Multi-GPU-Fähig: Ja
SATA-2-Unterstützung: Ja
Gigabit-LAN: Per Zusatz-Controller
USB 2.0: 8 Ports
Preis (Platine): Ab ca. € 60.-

Intel 975X

Hersteller: Intel
Unterstützt Sockel: 775/479
Multi-GPU-Fähig: Ja
SATA-2-Unterstützung: Ja
Gigabit-LAN: Ein Port
USB 2.0: 8 Ports
Preis (Platine): Ab ca. € 180.-

Tipp der Redaktion

Thomas Schmitz
Bereich: Infrastruktur

High-End-Spieler, die zwei Geforce-Grafikkarten verwenden wollen, kaufen den Nforce4 SLIx16 für AMDs Sockel 939 oder Sockel 775 für Intel-CPUs. Atis Crossfire-Technik funktioniert hingegen auf dem RD580 (AMD) oder dem 975X (Intel). Wer ein besonders günstiges Dual-GPU-Board will, greift zum Uli-Chip.

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Silverstone TJ07	ca. € 290,-	7 (5,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll)	2x 92 mm, 4x 120mm	Normal (13 Kilo)	42/89/37 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,83
Cooler Master Stacker 830	ca. € 200,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 4x 140 mm	Normal (15 Kilo)	44/89/41 Grad Celsius	32 dB(A), 1,2 Sone	1,97
Thermaltake Tai-Chi	ca. € 240,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	2x 120 mm	Schwer (20 Kilo)	43/88/41 Grad Celsius	34 dB(A), 1,7 Sone	1,99
Antec P150	ca. € 130,-	3 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 120 mm, 2x 92 mm	Normal (12 Kilo)	47/87/48 Grad Celsius	30 dB(A), 1 Sone	2,16
Preis-Leistungs-Tipp ▷ Aerocool Aeroengine II	ca. € 65,-	4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 1x 140 mm	Leicht (7 Kilo)	43/88/43 Grad Celsius	37 dB(A), 2,2 Sone	2,26

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

	Anbieter (u. a.)	Preis	Leistung (Herstellerangabe)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	ca. € 80,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	ca. € 95,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	ca. € 80,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius	2,00
Preis-Leistungs-Tipp ▷ Sharkoon SHA480-9A	www.sharkoon.com	ca. € 75,-	480 Watt	32/32/18 (1), 18 (2) A	0,7/3,8 Sone	42 Grad Celsius	2,04
Be quiet! BQT P6-520W	www.be-quiet.de	ca. € 90,-	500 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,6/2,6 Sone	45 Grad Celsius	2,06



FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen/Schreiben*	Anwendungsindex	Wertung
WD WDC WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 260,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1 Sone / 4,1 Sone	8,2 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	39,9	1,84
WD WDC WD1500AHFD-00RAR0	ca. € 330,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1,2 Sone / 4,5 Sone	8,4 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	38,3	1,86
Samsung HD400LJ	ca. € 250,-	SATA II	381,6 GByte	7.200	0,8 Sone / 2,4 Sone	15,5 ms	8 MByte	64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s	25,2	1,92
Preis-Leistungs-Tipp ▷ Samsung SP2504C	ca. € 90,-	SATA II	238,5 GByte	7.200	0,6 Sone / 1,9 Sone	14,2 ms	8 MByte	60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s	25	1,98
Seagate ST3160812AS	ca. € 75,-	SATA II	152,6 GByte	7.200	0,8 Sone / 2,2 Sone	13,1 ms	8 MByte	60,4 MByte/s / 58,5 MByte/s	25,9	2,06

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD

	Preis	Interface	Lautstärkeentwicklung	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD-R	Brenndauer DVD+R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Plextor PX-760A	ca. € 100,-	IDE	2,9 Sone / 40 dB(A)	18x/8x/18x/6x/10x/6x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:52 Minuten	1,72
Preis-Leistungs-Tipp ▷ Samsung SH-W163A	ca. € 55,-	SATA	2,3 Sone / 38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:38 Minuten	5:46 Minuten	4:44 Minuten	1,76
Benq DW1655	ca. € 55,-	IDE	3,5 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	1,94
Lite-On SHM-165P6S	ca. € 50,-	IDE	3,3 Sone / 42 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	2,00
Philips DVDR1660K	ca. € 50,-	IDE	4,0 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:08 Minuten	6:22 Minuten	4:45 Minuten	2,02

STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative Gigaworks T20	ca. € 80,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87
Terratec Home Arena TXR 335	ca. € 50,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	ca. € 65,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	ca. € 45,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34

MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 370,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Creative Gigaworks G500	ca. € 170,-	5+1	310 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Logitech Z-5450 Wireless	ca. € 330,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,84

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 100,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	ca. € 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo IV	ca. € 40,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	ca. € 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

Empfehlungen der Hardware-Redaktion

ASROCK 939SLI-ESATA2



Hersteller: Asrock

Preis: € 65,-

Website: www.asrock.com

WERTUNG: 1,94

Das günstige Mainboard nach ATX-1.3-Spezifikationen ist mit dem brandneuen M1697-Chipsatz von Uli ausgestattet. Das Board bietet zwei Grafikslots, ist also SLI-fähig. Allerdings passen nicht alle Dual-Slot-Grafikkarten in den unteren Steckplatz und mit neueren Treibern als der Version 81.98 funktioniert SLI nicht. Die Hauptplatine ist mit HD-Audio, einem PCI-E-x1, drei PCI- sowie vier SATA-Slots versehen. Gigabit-LAN ist nicht vorhanden. Leistungsmäßig liegt das Board bei USB- und PCI-Leistung auf Nforce4-Niveau. (ts)

SAPPHIRE BLIZZARD X1900XTX



Hersteller: Sapphire

Preis: € 630,-

Website: www.sapphiretech.de

WERTUNG: 1,63

Das Wasser des Kühlkreislaufs befindet sich bereits im Ausgleichsbehälter, nach dem Einstecken der Karte können Sie also sofort loslegen. Am Kühler hat Sapphire einen Schalter angebracht, mit dem der Lüfter in zwei Stufen geregelt werden kann. Auf Stufe 2 erzeugt der Lüfter laute 3,9 Sone. Wir empfehlen Stufe 1, die 2,3 Sone erzeugt und die Karte auf ausreichende 84 Grad Celsisus kühlt. Mit dem mitgelieferten Sapphire-Tool ist der Pixelbeschleuniger auf gute 715 MHz Chip- und 930 MHz Speichertakt übertaktbar (Standard: 648/774 MHz). (ts)

CREATIVE GIGAWORKS T20



Hersteller: Creative

Preis: € 80,-

Website: europe.creative.com

WERTUNG: 1,84

Die beiden Lautsprecher gefallen durch erstklassige Verarbeitung und einfache Verdrahtung. Bei einer Stellfläche von lediglich 12x8 cm nehmen die Boxen wenig Platz ein. Beim Soundtest klingen die Creative Gigaworks T20 im Hoch- und Mittelbereich hervorragend, der satte Bass wird dabei durch die clevere Tieftontechnik klar dargestellt. Auch bei Musik und Spielen klingen die je 12 Watt leistenden Boxen sehr gut. Einzig die fehlende Fernbedienung und die feste Verkabelung trüben den ansonsten guten Eindruck. (ts)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	ca. € 75,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset	ca. € 60,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,53
Raptor-Gaming H1	ca. € 85,-	3,5 Meter	234 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,65
Plantronics Gamecom 1 ◁ Preis-Leistungs-Tipp	ca. € 30,-	3 Meter	140 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,69
Speed-Link Medusa 5.1 USB Headset	ca. € 70,-	3,5 Meter	350 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,73
Sharkoon Cosmic 5.1 USB Headset	ca. € 35,-	4 Meter	392 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	1,92

MÄUSE

	Preis	Tasten	Schnurlos	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Wertung
Logitech G7	ca. € 70,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (Laser)	USB	400/800/2.000 dpi	130 Gramm	Ja	1,62
Logitech MX 518	ca. € 35,-	8 + Scrollrad	Nein	Optisch (LED)	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	108 Gramm	Ja	1,65
Razer Copperhead	ca. € 55,-	7 + Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	2.000 dpi	90 Gramm	Ja	1,70
Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	140 Gramm	Ja	1,71
A4Tech X-718F	ca. € 40,-	7 + Scrollrad	Nein	Optisch (LED)	PS/2, USB	600-2.000 dpi	100 Gramm	Ja	1,75
Logitech LX 7	ca. € 30,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 dpi	130 Gramm	Ja	1,77
Razer Diamondback	ca. € 40,-	7 + Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	90 Gramm	Ja	1,78
Raptor Gaming M2	ca. € 30,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Nein	Optisch (LED)	PS/2, USB	400-2.400 dpi	90-110 Gramm	Ja	1,78
Logitech MX 1000	ca. € 45,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	170 Gramm	Ja	1,78
Logitech G5	ca. € 50,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	400/800/2.000 dpi	126-158 Gramm	Ja	1,83
Trust Predator (GM-4200) ◁ Preis-Leistungs-Tipp	ca. € 20,-	6 + Scrollrad	Nein	Optisch (LED)	PS/2, USB	800/1.600 dpi	90 Gramm	Ja	1,93
Genius Navigator 5000	ca. € 20,-	6 + Scrollrad	Ja	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	130 Gramm	Ja	2,03

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,53
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	ca. € 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	23 + Zoomregler	Vorhanden	Eingeschränkt	1,86
Genius Ergomedia 700	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	33 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,95
Logitech Media Keyboard Elite	ca. € 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	33 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,96
Microsoft Comfort Curve Keyboard 2000 ◁ Preis-Leistungs-Tipp	ca. € 20,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	10	-	Ja	2,04
Microsoft Internet Keyboard	ca. € 7,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	10	Vorhanden	Ja	2,07
Cherry G83-6105	ca. € 12,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	Keine	-	Ja	2,10

SPIELE-HARDWARE

Lenkräder

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback	ca. € 90,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,71
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback ◁ Preis-Leistungs-Tipp	ca. € 55,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Sehr gut	1,81
Logitech Formula Force EX	ca. € 55,-	12 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,94
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,95
Genius Speed Wheel 3 Vibration	ca. € 35,-	8 + Steuerkreuz	2 Knöpfe	USB	Arcade	Befriedigend	Befriedigend	2,20

Gamepads

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 25,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,54
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	ca. € 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,74
Logitech Rumblepad 2 ◁ Preis-Leistungs-Tipp	ca. € 20,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,74
Speed-Link Independence 3in1 RF	ca. € 30,-	12	6 (digital & analog)	USB, Xbox, PS/2	Ja	2	Vorhanden	1,94

Joysticks

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 40,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	ca. € 45,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless ◁ Preis-Leistungs-Tipp	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	ca. € 165,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 30,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70

Spiele-Rechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



Prozessor: € 115,-
AMD Athlon 64 3000+ (Venice)

Kühler: € 15,-
Artic Cooling Freezer 64 Pro

Hauptplatine: € 75,-
Gigabyte K8NF-9 (Nforce 4)

RAM: € 35,-
Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5

Grafikkarte: € 50,-
Asus Extreme AX300SE/TD (X300 SE)

Soundkarte: € 0,-
Onboard

Festplatte: € 75,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)

Netzteil: € 30,-
Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)

Gehäuse: € 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

AUFSTEIGER-PC



Prozessor: € 155-
Athlon 64 3500+ (Venice)

Kühler: € 50,-
Thermalright Noisebudget 92-100W

Hauptplatine: € 75,-
Gigabyte K8NF-9 (Nforce 4)

RAM: € 80,-
Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2,5

Grafikkarte: € 300,-
Asus Extreme N7900GT

Soundkarte: € 0,-
Onboard

Festplatte: € 75,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)

Netzteil: € 110,-
Elanvital EVP-5007-00 (500 Watt)

Gehäuse: € 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

HIGH-END-PC

€ 2.620,-

Prozessor: € 620,-
Athlon 64 X2 4800+ (Toledo)

Kühler: € 80,-
Thermalright Noisemagic SI-120

Hauptplatine: € 160,-
Asus A8R32-MVP (RD580)

RAM: € 280,-
Corsair 2x 1024 MByte, DDR400, CL2

Grafikkarte: € 990,-
2x Sapphire Ati X1900 XT

Soundkarte: € 100,-
Creative SB X-Fi Extreme Music (PCI)

Festplatte: € 75,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)

Netzteil: € 80,-
Enermax Liberty (500 Watt)

Gehäuse: € 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.

Versandkostenfreie Lieferung*



*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung!

nur 6.90 €

+++Sonderaktion+++Sonderaktion+++Sonderaktion+++

Betriebssystem Windows XP Home nur 69.99 €

AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA© GeForce™ 7600GT PCI-Express
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

999.- € oder Finanzkauf ab 18€/mtl.
Art-Nr. 3556



AMD Athlon FX 60

- Prozessor: AMD Athlon FX60
- Prozessorkühler: Original AMD Highend Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR-RAM
- Mainboard: ASUS A8R32-MVP Deluxe Crossfire
- Festplatte: 4x250GB SATA 8mb Cache, 7.200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB ATI Radeon X1900XTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 520W Thermaltake Armor
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Dual Gigabit LAN

3599.- € oder Finanzkauf ab 66€/mtl.
Art-Nr. 3566



AMD Athlon 64 3200+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3200+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8NG2M-L
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA© GeForce™ 6100
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Edler Compucase Miditower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, SATA/Raid, Front USB

399.- € oder Finanzkauf ab 7€/mtl.
Art-Nr. 3546

AMD Athlon 64 3700+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3700+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo-4F
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: NVIDIA© GeForce™ 6200TC mit bis zu 256MB
- 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Midi Tower+Frontbeleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

599.- € oder Finanzkauf ab 11€/mtl.
Art-Nr. 3550

AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI Radeon X1800XT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1199.- € oder Finanzkauf ab 22€/mtl.
Art-Nr. 3558

AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA© GeForce™ 7900GTX
- 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1399.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.
Art-Nr. 3560

AMD Athlon 64 3700+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3700+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo-4F
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X1600XT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Midi Tower+Frontbeleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

699.- € oder Finanzkauf ab 13€/mtl.
Art-Nr. 3552

AMD Athlon 64 3800+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 3800+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo-4F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X1600XT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

899.- € oder Finanzkauf ab 16€/mtl.
Art-Nr. 3473

AMD Athlon 64 4400+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4400+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI Radeon X1900XTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W IQ Eye Alu Tower+Front Display
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1599.- € oder Finanzkauf ab 29€/mtl.
Art-Nr. 3562

AMD Athlon 64 4800+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4800+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: ASUS A8N32 SLI Deluxe
- Festplatte: 2x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB NVIDIA© GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 470W Thermaltake Shark+Front Beleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, SLI

2699.- € oder Finanzkauf ab 50€/mtl.
Art-Nr. 3564

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand.

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Tagespreis!

Dynamic Pixels_www.dpxs.de



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg





... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

www.lahoo.de

Rossis Rumpelkammer

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Lange genug hat es ja dieses Jahr gedauert, bis der Winter endlich vorbei war. Aber irgendwie ist alles nicht mehr so wie früher.

Waren Herbst und Winter schon immer trüb und feucht, braucht man jetzt im Frühjahr Sonnenöl, damit der Regen besser abperlt. Wo früher Eichhorn und Amsel die Vorgärten belebten, tummeln sich jetzt Enten und andere Wasservögel – und kleine Bäche, einst selbst von Kleinkindern gefahrlos zu überqueren, laden ein zu ausgedehnten Exkursionen mit dem Schlauchboot. Weibliche Sommerkleidung pflegte dünn und luftig zu sein. Inzwischen wird mehr Wert auf wasserdicht gelegt. Der Schimmelpilz im Keller ist inzwischen flauschiger als jeder Flokati, Grillfeste finden im Garten nur noch bei Ebbe statt und auf der letzten Restfeuchte der alljährlichen Schneeschmelze schwimmt das Schuhregal. Auf einigen Bolzplätzen ist man bereits auf Wasserski umgestiegen und die Leute, die so entspannt auf der Wiese liegen, nehmen keineswegs ein Sonnenbad, sondern sind ertrunken. Irgendwie schlägt mir das Wetter bei uns derzeit mächtig aufs Gemüt.

E-MAIL & POST-ADRESSE
E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Rotationsprinzip

Hallo Rainer,

ich habe den Fehler des Monats gefunden. Auf Seite 155 heißt es bei „Erste Blu-Ray-Laufwerke“:

„...dafür sorgen Rotationsgeschwindigkeiten von bis zu 10.000 Umdrehungen pro Sekunde ...“, das sollte aber Minute heißen oder sehe ich das falsch?

Dein treuer Leser Andy

Hohe Rotationsgeschwindigkeiten werden oft genutzt, damit Gegenstände im Gleichgewicht bleiben. Bekanntlich fällt ja auch ein Motorrad wegen der Kreiselkräfte der Räder nicht um. Ein Notebook, ausgestattet mit solch einem Laufwerk, würde somit immer gerade und sicher stehen, egal wie schräg oder wackelig der Untergrund wäre. Und auch Notebooks, die versehentlich von der Tischkante fallen, gehören nun endlich der Vergangenheit an und an das Betriebsgeräusch kann man sich bestimmt gewöhnen. Lediglich die Nachbarn, die bei jedem Laufwerkszugriff irgend etwas von „Ruhestörung“ mit der Faust an die Wand morsen, könnten sich als extrem nervig erweisen. Fortschritt fordert eben Opfer. Nein, im Ernst: Hier hat sich tatsächlich ein Fehler eingeschlichen und du hast natürlich mit deiner Auslegung vollkommen Recht.

Kindergarten

Lieber schnuckeliger Rotzi,

ich war vor kurzem in einem Kuhdorf. Dort gab es leider nur ein Geschäft, das leider nur eine Zeitschrift verkauft, nämlich deine. Eigentlich mag ich sie ja nicht, aber sonst hätte ich ja nix zum Lesen. Da sah ich, dass du zu deinem Abo eine „RAZER Copperhead“ verschenkst. Darum appelliere ich an dein Herz! Da mich die PC Games nicht interessiert, wollte ich fragen, ob du da nicht noch 'ne Maus für mich hast?

In Verehrung an dein hässliches Gesicht:

dein Frank Singh

PS: 'n paar Spiele wärn auch net schlecht

Nachdem ich aus deinem Epistel erst rekordverdächtige 42 (!) Rechtschreibfehler entfernen musste, fällt es mir ein wenig schwer zu glauben, dass du des Lesens und Schreibens mächtig bist, wenn man von rudimentären Ansätzen einmal absieht. Aber auch sonst scheinst du wenig lebensfähig zu sein. Ich bin jetzt nicht so kühn um zu erwarten, dass dir bekannt ist, dass ich keine Zeitschrift habe und man mich auch nicht abonnieren kann, geschweige denn, dass dir klar wäre, wie so etwas Diffiziles wie eine Aboprämie funktioniert. Nicht einmal die Grundzüge des menschlichen Miteinanders, verinnerlicht meist im Kleinkindalter, sind bis zu dir durchgedrungen. Sonst wüsstest du, dass Beleidigungen eigentlich nie helfen, wenn man etwas haben will. Ich kann nur vermuten, dass statt im Kindergarten deine ersten sozialen Kontakte in einem Hundezwinger geknüpft hast, was allerdings auch deine eigenwillige Auslegung der Grammatik erklären würde. Insofern habe ich dir statt der Maus einen Knochen geschickt.

Kostenfrage

Hallo PC Games,

ihr nehmt es wohl wirklich von den Lebenden, oder? Ich finde es eine bodenlose Unverschämtheit, dass ihr als Vollversion auf der PC Games das Add-on zu **Söldner** *anbietet, was alleine ja nichts bringt. Man braucht natürlich noch eure Schwesterzeitschrift PC Action, mit* **Söldner**. *Ihr erwartet also, dass ich euch zwei Hefte abkaufe? Den Gefallen werde ich euch bestimmt nicht tun! Aber leider fürchte ich, dass ihr genug Dummköpfe findet, denn die Dummen sterben ja bekanntlich nie aus.*

Ohne freundliche Grüße: Tobias Merk

Sehr geehrter Herr Merk,

jetzt wo Sie es ansprechen, freut es mich natürlich besonders, Sie noch am Leben zu sehen. Ich sehe es ein, dass es von uns nahezu unverschämt ist, für ein Heft, eine zusätzliche Vollversion (**Transport Gigant**), jede Menge Demos, Tools, Maps, Videos und Bugfixes, sowie als Sahnehäubchen besagtes Add-on die stolze Summe von 4,99 Euros zu verlangen, wo doch dieses Add-on schon für knapp zehn Euro bei einem großen Versender (mit einem Fluss im Namen) zu haben ist.

Namensfrage

Hallo Rainer,

in den Leserbriefen wirst du mal mit Rainer oder mit Rossi angesprochen. Wie wäre es dir denn am liebsten? Wie willst du genannt werden? Das hast du uns bisher nie verraten.

Grüße aus Frankfurt:

Sven

Das ist jetzt nicht so ganz einfach in einem Satz zu beantworten. Eigentlich sollte bei einem Schriftwechsel stets die höfliche Form, also in diesem Fall „Herr Rosshirt“ zur Anwendung kommen. Dies ist jedoch eine Kunst, die weitgehend in Vergessenheit geraten ist. Damit kann ich leben. Leute, die unser Magazin lesen, dürfen mich selbstverständlich auch mit dem vertraulichen „du“ anreden. Wer ein Abo der PC Games hat, kann mich natürlich auch „Rossi“ nennen. Und dann gibt es ja noch Personen, die mehr als eine Zeitschrift unseres Verlages abonniert haben. Die können mich von mir aus dann auch mit „Tante Waltraut“ ansprechen.

Hilfestellung

Hallo,

bin CSS Spieler und suche, die optimale Tastatur. Hat ein Monitor Auswirkungen auf das Gameplay? Bitte helft mir!!!

Carlos -==RUSHER==-

Ein pauschales Merkmal einer optimalen Tastatur ist das Vorhandensein von Tasten sowie die Möglichkeit einer Betätigung derselben via Kabel oder Funk dem PC kundzutun. Alles andere ist ein wenig so wie die Sache mit der Schönheit und liegt in den Augen des Betrachters. Selbstverständlich hat ein Monitor Auswirkungen auf das Gameplay. Wenn er nicht vorhanden ist, ist ein vernünftiger Score nahezu unmöglich. Als Faustregel kann jedoch gelten: Mit abnehmender Sehschärfe sollte die Größe des Monitors proportional zunehmen, während die Qualität der Darstellung abnehmen kann.

Angst

Hi,

ich habe mir die **F.E.A.R.** *Multiplayer Vision gedownloaded. Aber wenn ich das Spiel starten will, zeigt er mir an: „Das Sicherheitsmodul konnte nicht ordnungsgemäß aktiviert werden. Das Programm kann nicht ausgeführt werden“. Kannst du mir helfen?*

Sven426

Spontan wollte ich eigentlich schreiben: „Dir werde ich helfen!“ Aber ich formuliere es freundlicher. Ja, ich kann dir helfen. Dieses Problem kann leicht gelöst werden. Gehe einfach in einen Laden deiner Wahl, wobei du eigentlich nur darauf achten solltest, dass dieser Laden auch Software für den PC führt. Dort trägst du laut und deutlich deinen Wunsch nach diesem Spiel vor, und wenn du volljährig aussiehst, wird diesem Wunsch auch entsprochen. Dann kommt der komplizierte Part! Jetzt musst du den Weg nach Hause finden und das frisch gekauft Spiel installieren. Aber mit ein wenig Konzentration wird dir sicher beides gelingen. Danach startest du das Spiel und freust dich, dass es reibungslos funktioniert und diese Fehlermeldung mit dem Sicherheitsmodul nur Typen zu sehen bekommen, die der Meinung sind, für sie würden Gesetze nicht gelten und sie können sich alles klauen, was sie wollen.

Spieler

Hey Rossi!

Spielst du auch selbst irgendwas? Und wenn ja, was? Ehe du Witze machst - ich meine PC-Spiele!

Mit freundlichen Grüßen: David

Jetzt hast du mir die ganze Freude am Antworten verdorben! Der Tag ist dann ja wohl endgültig versaut. Ich kann die Gags mit großvolumigen Motoren ebenso wenig bringen wie Zweideutiges. Ich kann mir zwar nicht vorstellen, dass es wirklich jemanden interessiert, aber Kurzfassung wäre: Hier spiele ich alles an, was mir so in die Finger fällt. Auf der Festplatte von meinem privaten PC geht es da schon sehr viel übersichtlicher zu und man wird lediglich **Age of Empires 3** momentan darauf vorfinden.

Rossis Insider-Guide to the Internet

http://orbit.medphys.ucl.ac.uk/orbit.html
Kostenloser (!) Raumflug-Simulator gefällig?

http://demo.neximage.ch/
Wer einen Internetzugang hat, hat auch eine kostenlose Bildbearbeitung für seine Fotos!

www.winusb.de/
Komplettes Windows auf einem USB-Stick? Kein Problem.

Homepage des Monats

www.dexgo.com/
Thomas Wilhelm betreibt eine Seite rund um das beliebte Thema Modding.

Wer auch seine Homepage hier vorstellen möchte, schickt mir den Link per E-Mail (rr@pcgames.de).



Rossis Lexikon

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Computerbegriffe

(S) SPAM



Ursprünglich ein Markenname für Dosenfleisch, avancierte „Spam“ zum Inbegriff für unverlangte und unerwünschte E-Mails, die Firmen und Privatleute gleichermaßen nerven. Beworben werden vor allem leicht zu erlangende Reichtümer und ebenso leicht zu erlangende Spielgefährten für Erwachsene. Auch Wieselverlängerungen werden gern angepriesen, selbst an Menschen, die kein Wiesel haben. Durch unbedachte Klicks auf Links in Spam werden auch unerwünschte Programme massenhaft verbreitet, da es zwar Wiesel-, aber leider keine Hirnverlängerungen zu kaufen gibt.

PC-Games-Leser des Monats

Christian Schneider konnte nachweisen, dass selbst Windows beim Kartenspielen mogelt.

Wer auch ein abgefahrenes Foto, oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – meine E-Mail-Adresse ist bekannt.



Frauenfragen

Geschätzter Herr Rosshirt,

in der Ausgabe 05/06 gaben Sie einer akademisch vorgebildeten (?!) Leserbriefschreiberin folgenden Tipp: „Die Nase nicht ganz so hoch tragen, dann klappt es auch mit dem Leserbriefonkel." Ich gebe freimütig zu, diese Anmerkung verschlägt mir die Sprache. Mangelhafte Rechtschreibkenntnisse schrecken Sie also nicht wirklich ab? Ich vermute, mit vorstehender Aussage riskieren Sie jede Menge Heiratsanträge. Sind Sie darauf vorbereitet?

Damit hätte Ihnen eine Leserin ratend zur Seite gestanden - nennen wir es „innovatives Rollenspiel" - und zudem Ihrem Wunsch entsprochen „Please, lieber Leser, pimp my Rumpelkammer!" Keine Ursache, es war mir ein Vergnügen.

Stets die Ihrige

(Martina)

Wenn mich mangelhafte Kenntnisse der Rechtschreibung in irgendeiner Form schrecken würden, müsste ich hier meine Herzschrittmacher schneller wechseln, als ein 14-Jähriger seinen Klingelton. Im Laufe meiner langen Berufstätigkeit bin ich diesbezüglich ausgesprochen hart im Nehmen. Und noch etwas würde ich gern nebenbei bemerken: die Zuschriften Ihrer Geschlechtsgenossinnen zeichnen sich zwar leider nicht durch eine nennenswerte Anzahl aus (alles im einstelligen Bereich kann definitiv sogar als rar bezeichnet werden), aber durch ein ausgesprochen erfreulich hohes Niveau bezüglich Inhalt und Form. Hierin besteht einer der zahnlosen, liebenswerten Vorteile Ihres Geschlechts. Wenn Sie mir jetzt noch einen Rat geben könnten, wie ich mengentechnisch hier etwas forcieren könnte, hätten Sie bei mir einen Stein im Brett, an dem Reinhold Messner scheitern würde. Übrigens gehen bei mir Heiratsanträge ausgesprochen selten ein. Für alles, was gegen Null tendiert, dürfte „selten" wohl die geeignete Umschreibung sein. Wenn Frauen wegen mir ohnmächtig werden, liegt das nicht an einer Form der Begeisterung, sondern schlicht am Schreck.

Der Kay

Hi,

ich habe meinen Rechner neu gemacht und haben den Kay nicht mehr, könnte ich bitte von euch einen neuen bekommen? Danke

(Johnathan Koch)

Ich musste ein wenig darüber grübeln, was ich unter dem Terminus „den PC neu gemacht" verstehen sollte, bin dann aber zu dem Entschluss gekommen, dass es für mich besser ist, wenn ich dieser Frage nicht weiter nachgehe. Leider muss ich Ihnen mitteilen, dass wir hier zwar einen Kay haben, aber den können wir Ihnen nicht überlassen. Ich bin mir auch nicht sicher, ob Sie unseren Kay auch wirklich haben wollen, noch dazu, wo er bereits in festen Händen ist. Und über einen neuen, unbenutzten Kay verfügen wir leider nicht.

Zeitfrage

Hallo PC Games,

könnt Ihr mir die nächste PC Games schon am Samstag schicken? Ich fahre am Montag in den Urlaub. Die Abonnenten bekommen die PC Games normalerweise ja zwei Tage früher. Da bin ich aber schon weg. Sonst müsste ich eine Woche auf die neue PC Games warten. Vielen Dank

(Matthias)

Wir hätten Ihren Wunsch sehr gern entsprochen und alle Termine wurden von uns schon vorverlegt. Die Redakteure legten Nachtschichten ein und auch die Druckerei war auf solche vorbereitet. So etwas tun wir doch alle gern für einen Leser. Das Problem mit der Auslieferung am Samstag ist hingegen nicht so ganz einfach zu lösen und würde größere, logistische Umstrukturierungen des Vertriebs erfordern. Nicht dass wir jetzt diesbezüglich unwillig wären, aber mit unserem bisherigen Personalstamm ist dies leider nicht zu bewerkstelligen. Natürlich könnten wir jetzt ein paar neue Leute dafür einstellen, aber da Sie uns als Zeitfenster nur drei Werktage gegeben haben, sehen wir uns dazu leider außer Stande.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?



SO GROSS? Jeff Strain von Arena Net, während einer Präsentation des neuen Add-ons **Factions** zum Online-Dauerbrenner **Guild Wars**.

PC-Games-Leser Frank Ott aus Feucht-Moosbach hat in der Tanzschule offensichtlich gut aufgepasst und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein PC-Spielepaket. Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer" aus – wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 08. Mai 2006. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



HIEB- UND STICHFEST Die Gilde 2-Chefentwickler Tobias Severin beim ambitionierten Schwertkampfversuch in Wien.

Fragen an die Redaktion

1. Spellforce 2 zu niedrig bewertet?

Nach Durchspielen der **Spellforce 2**-*Demo finde ich die Aussagen im Test der letzten Ausgabe absolut bestätigt. Genau deswegen konnte ich die abschließende Bewertung von 85 Punkten überhaupt nicht nachvollziehen!*

Jörg Taubenschuss

PETRA FRÖHLICH: Mit 85 Spielspaß-Punkten ist **Spellforce 2** laut unserer Definition (siehe „So testen wir" auf Seite 94) ein „hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können." Die Gründe für die (wenigen) Punktabzüge im Fall von **Spellforce 2** sind in PC Games 05/2006 auf S. 92 und 93 dargelegt: Weitestgehend identischer Aufbaupart dreier Fraktionen, dazu ein etwas schwächerer Kampagnen-Mittelteil mit gestreckt wirkenden Missionen. Möglicherweise kann man der Redaktion den Vorwurf machen, dass wir das Spiel mit mehreren Personen bis zum Finale durchgespielt haben. Denn wenn man nur die ersten Kapitel betrachtet, reden wir in der Tat sogar von einer Wertung um die 93 Punkte.

2. Wie läuft Oblivion?

Ich habe mit viel Interesse Ihren Artikel über **Oblivon** *gelesen und mir überlegt, das Spiel auch zu erwerben. Bloß frage ich mich, ob es auch auf meinem Rechner läuft, da ich nicht gerade einen High-End-PC mein Eigen nenne. Ich habe einen AMD-Prozessor mit 2,1 Gigahertz, 512 MByte DDR-RAM und eine Geforce FX 5200 mit 128 MByte RAM. Vielleicht können Sie mir sagen, ob* **Oblivon** *überhaupt annehmbar läuft oder ich irgendwelche Einbußen in Kauf nehmen muss.*

Oliver Grimm

FRANK STÖWER: Das Rollenspiel wird auf Ihrem PC zwar noch laufen, aber nur dann, wenn Sie alle grafischen Details auf das Minimum reduzieren und die Auflösung auf 800x600 oder 640x480 Bildpunkte herunterschrauben. Ihre Grafikkarte verfügt über die mindestens geforderten 128 MByte Grafikspeicher, der Chip einer FX 5200 ist allerdings sehr leistungsschwach. Des Weiteren erfüllen Sie mit 2,1-GHz-Prozessorleistung gerade einmal die CPU-Mindestanforderungen. Und mit nur 512 MByte Arbeitsspeicher kommt es zusätzlich noch zu Nachladerucklern während des Spielbetriebs. Das Spielerlebnis dürfte also extrem getrübt sein.

3. Eigene Zeitung erstellen

Ich möchte mit ein paar guten Freunden eine eigene, lokale Spiele-Test-Zeitschrift entwerfen. Wir machen das alles aus reiner Neugierde und natürlich, um Erfahrungen zu sammeln. Daher würde ich gerne wissen, was PC Games für ein Layout-Programm benutzt oder welches ihr empfehlen würdet? Und habt ihr als Profis irgendwelche Tipps oder Ratschläge, wie wir unsere Artikel schreiben sollten?

Volker Otto

DIRK GOODING: Unsere Layouter arbeiten mit **Adobe Indesign** sowie **Photoshop** zur Bildbearbeitung. Passend dazu verwenden die Redakteure **Adobe Incopy**, um direkt in die gelayouteten Dokumente schreiben zu können. **Microsoft Word** und andere Office-Programme sind in der Regel nur noch zu Beginn einer Produktion im Einsatz, wenn noch kein konkretes Layout vorliegt. Die **Adobe**-Programme sind freilich für professionelle Anwender gedacht, der Anschaffungspreis liegt hier bei weit über 1.000 Euro. Das ist mehr, als es sich für ein Hobbyprojekt auszugeben lohnt. Mit den Shareware-Programmen **HomePrint Publisher** (www.cristallight.com) oder **Desktop Author** (www.desktopauthor.com) erzielt man aber auch als Amateur ganz brauchbare Ergebnisse.

Was das Schreiben der Artikel betrifft: Schaut euch einfach um, tragt die besten Ideen zusammen und macht daraus was Eigenes. Man muss nicht gleich das Rad neu erfinden. Aber Getränkehalter in der Autotür oder beheizte Sitze im Winter sind schon klasse.

4. Mods für Operation Flashpoint erstellen!

Gibt es für **Operation Flashpoint** *einen Editor, um eigene Karten zu erstellen? Kann man zu dem Spiel einen Mod machen?*

Kevin Kessels

STEFAN WEISS: Auch wenn **Operation Flashpoint** schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hat – die Mod-Szene ist nach wie vor fleißig. Im Spiel ist ein Editor enthalten, mit dem man auf den Inselkarten eigene Missionen basteln kann. Um selbst neue Inseln zu entwerfen, benötigen Sie externe Mod-Tools. Die besten Webseiten zu diesem Thema sind ofpc.de, www.mapfact.net und www.opflashpoint.org.

Anschrift

Bitte schreiben Sie an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Oder per E-Mail an: **chefredaktion@pcgames.de**



SPELLFORCE 2 Die erste Spielhälfte ist erstklassig, die zweite schwächelt etwas.

OBLIVION Unsere neue Rollenspiel-Referenz fordert extrem viel PC-Power.

Das große PC-Games-Gewinnspiel:

Mitmachen und gewinnen

Die Preise stellen Plantronics, Pantone, Casio und Pioneer zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.



Plantronics lässt aufhorchen

Keine Lust mehr auf Rauschen im Teamspeak oder das unbequeme 20-Kilogramm-Headset? Plantronics bietet für jedes Einsatzgebiet eine Lösung und verlost insgesamt 60 Mal Audio-Hardware für den Spiele-, Musik- und VoIP-Einsatz. Neben dem .Audio 10, das für Benutzer gedacht ist, die auf Ihre normalen Boxen nicht verzichten möchten, ist besonders das .Audio 45 für Spiele ideal. Hier hat man die Wahl zwischen Klinke oder USB.

Je 10x Plantronics .Audio 50 / .Audio 10 / .Audio 40



30x Plantronics .Audio 45



PLANTRONICS SOUND INNOVATION

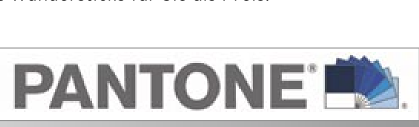
GESAMTWERT: 1.800 EURO

Perfektes Bild dank Pantone

Auf der Lieblings-Map keine Chance, weil sich die Gegner in dunklen Ecken verstecken? Beim Arbeiten mit Office ein viel zu helles Bild? Mit dem Huey können Sie Ihren Monitor selbst kalibrieren und so ein optimales Bild erhalten. Darüber hinaus reguliert der Huey auf Wunsch die Bildschirmhelligkeit in Echtzeit. Wir haben 18 Stück dieses Wundersticks für Sie als Preis.



18x Pantone Huey

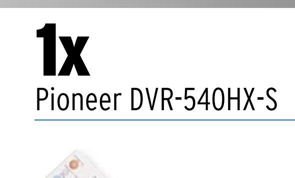


GESAMTWERT: 1.800 EURO

Mission: Impossible 3

Schon zum dritten Mal geht Tom Cruise als Superdetektiv Ethan Hunt auf die Jagd nach den bösen Buben. Sie können mitgehen, und zwar bequem auf Ihrem heimischen Sofa. Dazu liefert Pioneer mit dem DVR-540HX-S einen HD-DVD-Rekorder samt **Making of Mission: Impossible 3**. Damit Sie auch pünktlich zum Kinostart im Lichtspielhaus sind, legen wir drei Mal Casio G-Shock mit ins Paket.

1x Pioneer DVR-540HX-S



3x Casio G-Shock (limitiert)







GESAMTWERT: 1.800 EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Welche Edelkarosse wird unter anderem im Trailer zu Mission: Impossible 3 gesprengt?

a) **Lamborghini Gallardo** b) **Aston Martin V8 Vantage**
c) **Ford Mustang 67'er Shelby GT** d) **BMW M3 CSL**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 42 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der korrekten Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

TREUE-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil! Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren: **www.pcgames.de/gewinnspiele**

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 07. Juni 2006.

Demo: Rise & Fall



Hardware-Voraussetzungen:
- Intel Pentium 2 ab 1.800 MHz
- 512 MByte RAM
- DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte
- DirectX 9.0c
- Windows 98/ME/2000/XP

Demo: Heroes 5

Hardware-Voraussetzungen:
- Pentium 4, 1.800 MHz oder besser
- 512 MByte RAM
- Mind. Geforce 3 mit 64 MByte RAM
- DirectX® 8.1b oder höher
- Windows XP/2000

Demo: Tomb Raider: Legend



Hardware-Voraussetzungen:
- Pentium mit 1 GHz oder besser
- 256 MByte Hauptspeicher (512 MByte empf.)
- Windows XP
- 9,9 GByte freier Festplattenspeicher
- DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte
- DirectX 9.0c

Spielbare Demos
Backgammon XXL
City Life
Crazy Symbol Sudoku
Emergency 4
Galactic Civilizations 2
Heroes of Might and Magic 5
Rise of Nations:
Rise of Legends
Tomb Raider Legend

Videos
Alone in the Dark
Crysis
Die Gilde 2
Die Römer
Dungeons & Dragons Online
Ghost Recon 3
Just Cause
Red Orchestra
Rise & Fall
Rogue Trooper
Rush for Berlin
Stranglehold
The Movies Gewinner
War on Terror
Wilkinson Cup
WoW: A World of Women?

Maps & Mods (Seite 1)
Battlefield 2 - Songs
Doom 3/Quake 4 (dt.)
- Doom 3 Mod
- Quake 4 (dt.) Maps
Far Cry
- Air Field
- Devils Coast 2.0 [SP]
- European Assault Mappack
GTA San Andreas
- Multi Theft Auto
Half-Life 2
- Empires
- Kreedz Climbing
- Minerva Metastsis 2
Max Payne 2
- 7th serpent
SWAT 4 SDK
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- TES4 Construction Set
Thief 2
- Inverted Manse
Thief 3
- Evicted V1.1 Fanmission
Trackmania Sunrise
- Project Snow
Unreal Tournament 2004
- UETF Chronicals v1.1
Rollercoaster Tycoon 2
- Szenarios

Tools auf DVD
Adobe Reader 7.0
CPU-Z v.1.32.1
DirectX 9.0c
DVD-Suche
Fraps v.2.7.2
Microsoft .NET Framework v.2.0
Powerstrip v.3.63
Prime95 v.2.413 32Bit
Prime95 v.2.413 64Bit
Riva Tuner v.2.0 RC15.8
Speedfan v.4.27
VLC Player
Wallpapers
Winzip

Updates
Battlefield 2 v1.22 (int)
Call of Duty v1.5 (int)
Crashday v1.1 (int)
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2 1v.02 (d)
Die Sims 2: Open For Business v1.3.0.280 (e)
Rollercoaster Tycoon 3: Soaked! #1 (eu)
Star Wars: Empire At War Patch 1.3 (int)
Tycoon City New York v1.1.0.5 (d)
War on Terror Patch #1 (eu)
World of Warcraft v1.10.0 Komplettupdate (d)
X3: Reunion v1.4 von v1.0 (d)

DEMO — **CITY LIFE** Kommt das Aufbauspiel an das große Vorbild **Sim City** heran?

DEMO — **RISE OF LEGENDS** Testen Sie jetzt den **Rise of Nations**-Nachfolger!

VIDEO — **CRYSIS** Das Technologie-Video zeigt spektakuläre Engine-Sequenzen.

PC Games *Wissen, was gespielt wird*

PC Games 06/06

Demo: Heroes 5 und Tomb Raider: Legend

DVD



06/06 | € 4,99 | MAI

PC Games
Wissen, was gespielt wird

DVD

Die besten Demos im Mai

Heroes of Might & Magic 5
- Tomb Raider Legend
- Rise & Fall
- Emergency 4
- City Life
- Rise of Legends
- Black & White 2



50 Min. Video
- D&D Online
- Stranglehold
- Rush for Berlin
- Die Gilde 2

16 usk

Mods & Maps
Max Payne 2: 7th Serpent
Super-Mod exklusiv auf DVD!

Elder Scrolls 4: Oblivion
TES4 construction Set

Half-Life 2 • Far Cry
GTA San Andreas • u.v.m.



Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
4 191278 204996 05

VON DEN FAR CRY-MACHERN

CRYSIS
EXKLUSIV!

Crytek lässt die Grafikkarten glühen:
7 Seiten Spielbericht + Technik-Video!

COMMAND & CONQUER 3
EXKLUSIV!

TIBERIUM WARS
Mammuts, Sammler, Orcas, Tiberium:
Wir haben erste Screenshots und Infos!

DAS SCHWARZE AUGE
PC Games enthüllt den Gothic-3-Rivalen:
So gut sieht DSA 4: Drakensang aus!

EXKLUSIV!

Schritt für Schritt

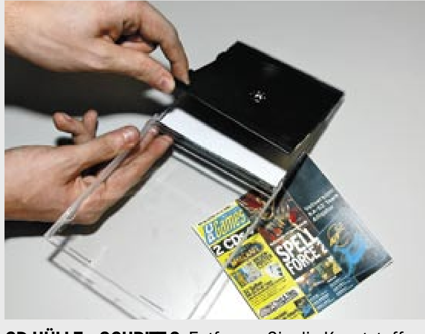
Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



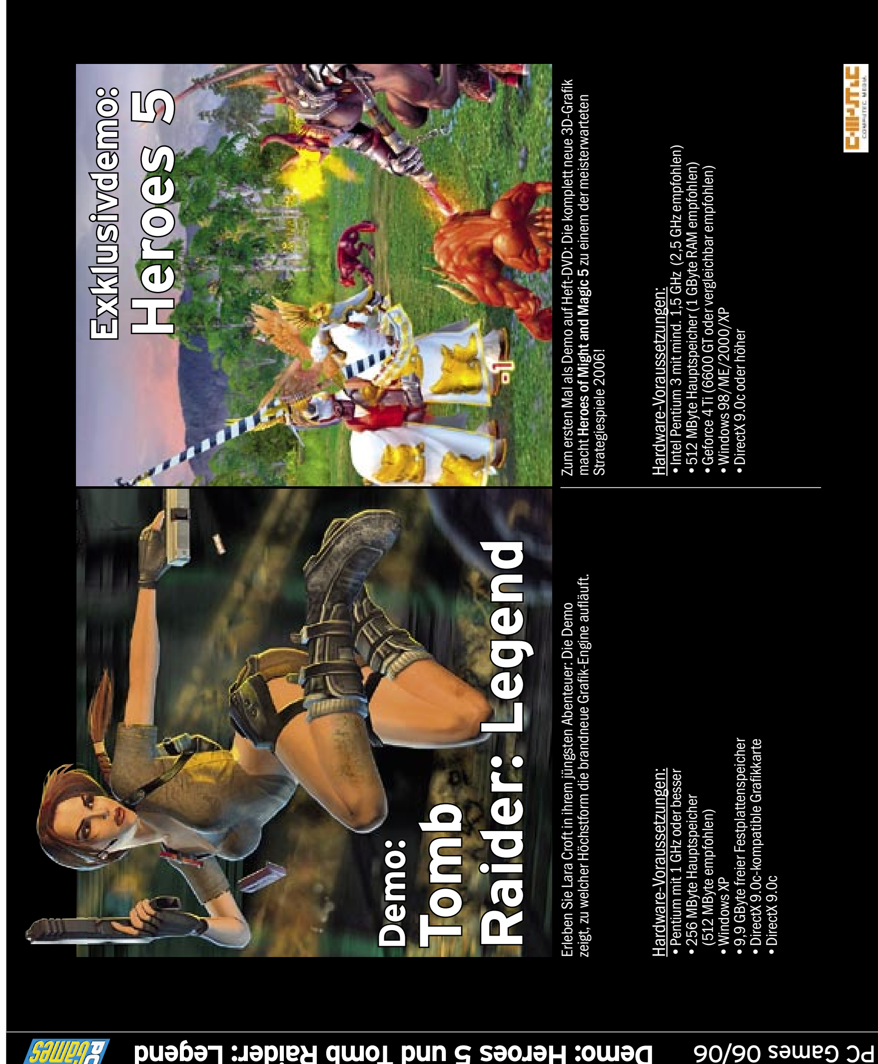
DVD-HÜLLE Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD HÜLLE – SCHRITT 2 Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!





VON DEN FAR CRY-MACHERN

CRYSIS

Crytek lässt die Grafikkarten glühen: 7 Seiten Report + brandneue Screenshots!

EXKLUSIV!

DEMO 2:

Erleben Sie Lara Croft in ihrem neuesten Action-Abenteuer!

TOMB RAIDER: LEGEND



PC Games 06/06

Demo: Heroes 5 und Tomb Raider: Legend

UMTAUSCHCOUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: **06/06**

- ☐ PC Games CD 1
- ☐ PC Games CD 2

Ein Umtausch ist nur gegen den Originalcoupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Im nächsten Heft

VORSCHAU

Half-Life 2: Episode 1



Das Add-on, das einst **Aftermath** hieß: In der **Half-Life 2**-Fortsetzung will Valve einige Geheimnisse um den mysteriösen G-Man lüften. Am 1. Juni ist es soweit – PC Games sagt, ob sich Download oder Kauf lohnen.

TEST

Mit **Rush for Berlin**, **Rise & Fall** und **Heroes of Might and Magic 5** kommen vor allem die Strategie-Fans auf ihre Kosten.



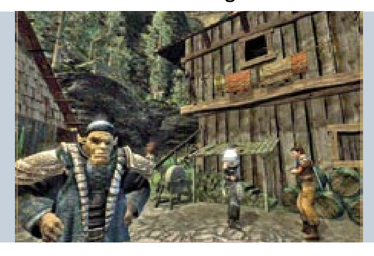
TIPPS

Sie gehören zu den **Guild Wars**-Fans und fiebern **Factions** entgegen? Dann kommt die Tipps-Sammlung gerade recht.



VORSCHAU

Großes E3-Special mit allen Highlights der Megamesse – von **Alan Wake** über **Gothic 3** bis **WoW: Burning Crusade**!



HARDWARE

Wir testen neue Grafikkarten (7600 GT, 7900 GTX) und verraten, was Sie beim Kauf eines Spiele-PCs beachten sollten.



Die PC Games 07/06 erscheint am 31. Mai!
Vorab-Infos ab 27. Mai auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware – Das Hardware-Magazin für PC-Spieler

- Die besten 55 Tipps für Grafikkarten
- Guide: Speicher optimieren unter Windows
- **Oblivion**: Ini-Tuning-Guide fürs Mega-Rollenspiel
- Auf der Heft-DVD: Last Minute Gebot 3.0 (Supertool für Ebay), RAM Cleaner, **Rollercoaster Tycoon 2** Add-on **Time Twister**, **Sudoku XP**

PLAYZONE – Das unabhängige Playstation-2-Magazin



- Titelthema: Die 100 besten Playstation-2-Spiele - großer Report plus 120 Minuten Video auf DVD
- Großer Importtest: **Final Fantasy XII**
- Auf Doppel-DVD: Playzone-Show mit **God of War** 1 und **2**, **Tomb Raider: Legend**, **FIFA WM 2006** u. v. m.

SFT – Spiele - Filme - Technik

- Titelthema: Digitalkameras + Camcorder
- Im Test: Riesen-TVs bis 70 Zoll, DVD-HDD-Rekorder und HD-Beamer
- 24-Report: Zu Besuch bei CTU und Jack Bauer
- 2 Spielfilme auf DVD: **The Third Identity** (mit Sharon Stone) und **Für Königin und Vaterland** (mit Denzel Washington)



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Leitende Redakteure Dirk Gooding, Thomas Weiß
Redaktion Benjamin Bezold, Oliver Haake, Christian Sauerteig, Felix Schütz, Ansgar Steidle, Stefan Weiß
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Mitarbeiter dieser Ausgabe Justin Stolzenberg

Chefreporter Christoph Holowaty
Textchef Wilfried Barbknecht
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt
Community Manager Marc Brehme
Art Director Andreas Schulz
Layout Marco Leibetseder (Ltg.), Alfonso Costanza, Carola Giese, Anja Grosler, Silke Engler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Marco Leibetseder

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Marketing Director Martin Reimann
Vertriebsleitung Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcgames.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-346; ina.willax@computec.de
Peter Kusterer: Tel.: +49 89 485-115; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 8595464-1; sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 01.10.2005

PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 1,04 Mio. Leser

Auf den Seiten 2 bis 7 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „Rush for Berlin“. Es handelt sich dabei nicht um einen redaktionellen Inhalt.

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games CD/DVD 57,60 EUR (Ausland: 69,90 EUR)
PC Games Plus 104,40 (Ausland: 117,60 EUR)

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882882, Fax: +43 6246 8825277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: PC Games CD/DVD 64,80 EUR (PC Games Plus: 116,40 EUR)

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games CD: ZKZ 59853
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

Sagenhaft!

Spellforce-2-Figur für lau*

*Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält eine exklusive und limitierte Spellforce-2-Figur als kostenloses Dankeschön!

FEATURES
- Dunkelelfe „Schattenlied“
- Originalabbildung aus Spellforce 2
- Größe: 40 cm
- Material: Resin (Hartplastik)

Spellforce 2
Shadow Wars

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Ich erhalte folgende Dankeschön-Prämie:

Spellforce-2-Dunkelelfe „Schattenlied“
(Art.-Nr.: 002965)

(Lieferung nur solange Vorrat reicht!)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 33



Juni 1996

Kultspiel: Dungeon Keeper

Warum dürfen ausschließlich die guten Charaktere das ganze Geld mit nach Hause schleppen? Was ist mit all den fiesen, schleimigen, hinterhältigen Kreaturen, die von riesigen Horden durch und durch ehrenhafter Krieger aus ihren Kellergewölben vertrieben werden? Diese Fragen stellte sich Peter Molyneux, als er über mögliche Varianten bei der Entwicklung eines Rollenspiels nachdachte. Heraus kam schließlich der Klassiker **Dungeon Keeper** aus dem Hause Bullfrog. Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Sie schlüpfen ausnahmsweise nicht in die Rolle des strahlenden Helden, sondern versuchen als durchtriebener Kerkermeister alle wagemutigen Glücksritter in die eine oder andere hässliche Falle in Ihrem Dungeon zu locken. Anfangs steht Ihnen eine Hand voll fleißiger Teufelchen (Imps) zur Seite, die beim Ausbau der Höhle kräftig mithelfen. Sie lassen neue Tunnel graben, Labyrinthe ausheben und behagliche Wohnungen für andere Monster aus dem Boden stampfen. Je hübscher Ihr Dungeon aufgebaut ist, desto mehr Geschöpfe der Unterwelt siedeln in Ihr Reich um. Und eben die benötigen Sie dringend zur Verteidigung. Denn sobald Ihr Dungeon eine bestimmt Größe erreicht hat, tauchen die ersten Helden auf, um Ihr Werk in Schutt und Asche zu legen. Ähnlich wie später in **Black & White** lassen sich Ihre Bewohner nicht direkt kontrollieren. Vielmehr müssen Sie die Kreaturen dazu motivieren, eine bestimmte Handlung auszuführen. Für damalige Verhältnisse eine bemerkenswerte KI-Leistung. Alles in allem stellt **Dungeon Keeper** einen interessanten Mix aus Rollen- und Strategiespielen sowie Wirtschaftssimulationen dar.



Kurioses am Rande

Während eines Studiobesuchs bei Origin Systems in Austin/Texas konnte PC Games einen Blick in Richard Garriotts Privatgemächer werfen und entdeckte dabei ein paar kuriose und einzigartige „Spielzeuge". Neben einem Karussell, Trampolinen und Armbrustschießständen befindet sich auf dem circa fünf Hektar großen Gelände, genannt Britannia Manor, ein computergesteuertes Teleskop, Geheimgänge und vieles mehr. Im Inneren der Villa lächelt einem das Hausskelett Pedro entgegen. Damit sich Pedro nicht so einsam fühlt, hat Lord British in Südamerika einen waschechten Schrumpfkopf für 12.500 Dollar erstanden. Sollte sich eine der beiden Schauergestalten irgendwann zum Vampir oder Zombie entwickeln, hängt gleich ein paar Meter weiter das Monsterjäger-Set, bestehend aus Silberkugeln und diversen Tränken. Sogar einen zehn Kilo schweren Quader aus der Chinesischen Mauer findet man in Richards Garriotts Haus. Erstaunlich: einen PC gibt es hingegen keinen.

Was wurde eigentlich aus Max Design?

Anno 1602 und **Anno 1503** gehören zweifelsohne zu den bekanntesten Werken des österreichischen Entwicklerstudios Max Design. Aber bereits vor der **Anno**-Serie stellte das 1991 gegründete Team um Wilfried Reiter sowie Albert und Martin Lasser mit **Cash** und **1869: Hart am Wind** sein Faible für Handelssimulationen und Aufbauspiele unter Beweis. Im Jahr 2004 folgte schließlich der Umbruch: Die Belegschaft wurde bis auf die drei Gründungsmitglieder aufgelöst, da man eine Schaffenspause für die Neuorientierung einlegen wollte. Aktuell steht Wilfried Reiter Related Designs bei der Entwicklung von **Anno 1701** als Berater zur Seite.

Test des Monats: Die Siedler 2: Veni, vidi, vici

Der zweite Teil des Megasellers eroberte die Herzen der Redaktion im Sturm und sicherte sich locker den begehrten Titel „Spiel des Monats". In zehn Missionen siedeln Sie wahlweise mit Römern, Nubiern, Asiaten und Wikingern um die Wette. Auch wenn Blue Byte dem bewährten und überaus motivierenden Spielprinzip des Vorgängers treu blieb, handelte es sich bei **Die Siedler 2** alles andere als um einen müden Aufguss. Besonders die überarbeitete und somit noch einfachere Steuerung erntete höchstes Lob.



Ebenso löste die bezaubernde HiRes-Grafik, die eine maximale Auflösung von 1.024x768 Bildpunkte erlaubte, Begeisterungsstürme aus. Noch heute gilt **Die Siedler 2** als das beste **Siedler**-Spiel. Deshalb arbeitet Blue Byte momentan an einer Neuauflage des Klassikers, die mit zeitgemäßer Grafik und verbesserter Story-Kampagne aufwarten wird. Termin: August 2006.



Hardwaretrends

Aus der Zusammenarbeit von 3M, O.R. Technologies und Compaq resultiert das Diskettenlaufwerk LS-120, auch bekannt als Superdisk, das auf entsprechenden Medien bis zu 120 Megabyte Daten speichern kann. Die magnetischen Laufwerke, die auch herkömmliche Medien lesen können, waren vorerst nur für Compaq-PCs erhältlich und kamen erst Anfang 1997 auf den Massenmarkt. So richtig konnte sich die Superdisk allerdings nie durchsetzen.

Die Top-5-Tests

1. DIE SIEDLER 2 | Blue Byte
Die Wusel-Sim heimste eine starke 91-Prozent-Wertung ein.

2. ZORK: NEMESIS | Activision
Kniffliges Render-Adventure mit logischen Puzzles und super Grafik.

3. WORMS ADD-ON | Team 17
Die Erweiterungs-CD **Reinforcements** bietet viele Neuerungen.

4. GENDER WARS | SCI
Der ewige Konflikt Mann gegen Frau als schwarzhumoriges Actionspiel.

5. A.T.F. | Jane's
Spannende Flugsimulation mit experimentellen Maschinen.

Pay per play

Der Spielehersteller Rocket Science und die virtuelle Bank Cyber Cash stellen mit InterARC eine Spielhalle im Internet vor, die traditionelle Software-Vertriebswege verdrängen soll. Statt 100 Mark für ein Spiel auszugeben, das man unter Umständen nur wenige Stunden spielt, zahlt man bei InterARC nur für die Dauer des Spielens. Die Software befindet sich dazu einerseits auf dem Server und zum anderen Teil auf dem heimischen PC. Auch Upgrades lassen sich auf diese Weise leicht an den Spieler bringen. Die Qualität der Programme ließ aber zu wünschen übrig, sodass InterARC schnell wieder von der Bildschirmfläche verschwand.


AB JUNI 2006
„... SCHICKT SICH AN,
DEN GENRE-KÖNIG DIABLO
ZU ENTTHRONEN."
PC POWERPLAY (NOVEMBER 05)
TITAN QUEST
BRIAN SULLIVAN (AGE OF EMPIRES) UND RANDALL WALLACE (BRAVEHEART) PRÄSENTIEREN DAS INNOVATIVE, BRANDNEUE ACTION-ROLLENSPIEL IM ANTIKEN GRIECHENLAND, ÄGYPTEN UND ASIEN.
Die Götter suchen einen Helden, der das Blatt in einem epischen Kampf gegen die Titanen wenden kann. Sind Sie bereit?
WWW.TITANQUEST.DE
PC DVD ROM
NVIDIA
POWERED BY gamespy
IRON LORE
THQ
WWW.THQ.DE